ИГРОВОЙ ГИД + ЖЕЛЕЗНЫЙ ГИД : ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

COMPUTER GAMING WORLD

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

№04(23), АПРЕЛЬ 2004

Эксклюзивное Preview!

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

НОВАЯ RTS ОТ EA СДЕЛАЕТ ТЕБЯ ВЛАСТЕЛИНОМ КОЛЕЦ!

Специальный материал!

НАСТОЯЩИЙ TOTAL WAR!

ROME: TOTAL WAR: ВОЗРОЖДЕНИЕ ЖАНРА RTS

НОВЫЕ РУБРИКИ: КАЛЕНДАРЬ, «ОНА», СЛУХИ, СКАНДАЛ



ТЕСТ: 19 ЖЕСТКИХ ДИСКОВ ДЛЯ ИГРОМАНОВ **НОВОСТИ**
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД: BIOSTAR P4TSE-D2, PTKK-720-1-350, 2719-1-300, TRUST 460LR, TRUST 922Z POWERC@M OPTICAL ZOOM C330, DEPO EGO 465 MD **СДЕЛАЙ САМ**: УСТАНАВЛИВАЕМ КОРПУС И SATA-МАССИВ **ЖЕЛЕЗЯЧНЫЕ ИСТОРИИ**





Игровые журналы — suxx!

И читать их незачем, намного полезнее подключиться к Интернету

ДЖЕФФ ГРИН ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

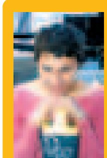
Шутка. На самом деле, конечно же, игровые журналы — отнюдь не suxx! Suxx заключается в том, что прежде чем наш журнал попадет к вам в руки, мы должны его написать, отредактировать, сверстать и напечатать – а на это уходит чертовски много времени. Например, текст, который вы сейчас читаете, был написан мной еще 16 марта — т.е. за четыре с лишним недели до появления журнала в продаже. За такой срок многое может случиться. Например, опубликованная нами информация к тому моменту как вы ее прочтете, может измениться до неузнаваемости или вообще оказаться ложной.

К чему я об этом говорю? Хороший вопрос... Конечно, не к тому, чтобы вы перестали читать наш журнал. Пожалуйста, продолжайте его читать. Потому что мы все очень любим свою работу и не хотим ее лишиться. А рассказываю я об этом потому, что когда большая часть этого номера, включая Preview издаваемой Microsoft онлайновой RPG Mythica, уже была отправлена в печать, стало известно, что эта игра была неожиданно отменена. В результате подробное и интересное Preview, написанное Робертом Коффеем, оказалось вдруг никому не нужным, а нас выставили дураками... И единственное, что я могу сделать в сложившейся ситуации — это извиниться перед вами в своем «Вступительном слове». Прошу прощения. Честное слово, когда мы готовили материал про Mythica, эта игра еще существовала! Вот, собственно, и все. Выражаю осторожную надежду на то, что несмотря ни на что номер вам все же понравится.



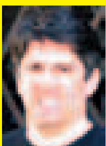
КЕН БРАУН
РЕДАКТОР

Серый кардинал нашего журнала. Кукловод, дергающий сверху за ниточки и управляющий безмозглой марионеткой по имени Джефф Грин. В той или иной степени Кен Браун принимает участие абсолютно во всем, что творится в редакции, а его главная обязанность – ежедневно расчесывать пышную шевелюру Даррена Глэдстоуна.



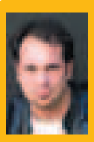
КРИСТЕН САЛЬВАТОРЕ
ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР

Два предыдущих уик-энда Кристен Сальваторе провела в Лас-Вегасе, но это нисколько не охладило ее рабочий пыл, и, вернувшись в редакцию, она устроила нам отменную головомойку. Досталось всем – и тем, кто не сдает материалы в срок, и тем, кто опаздывает на работу, и тем, кто недостаточно сурово наказывает провинившихся. Браво, Кристен! Продолжай в том же духе! Мы тебя все равно любим.



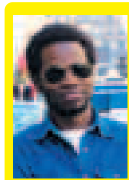
РОБЕРТ КОФФЕЙ
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РЕДАКТОР

На первый взгляд Роберт Коффей — совершенно нормальный человек. Хороший семьянин. Талантливый журналист. Но под этой обманчивой внешностью прячется настоящий дьявол. Страшный и ужасный. Играющий в онлайновые RPG женским персонажем и с ехидной усмешкой рассказывающий нам о своих «хахажерах». Настоящий интернет-транссексуал.



ДАРРЕН ГЛЭДСТОУН
РЕДАКТОР РАЗДЕЛА PREVIEW

Даррен Глэдстоун отличается совершенно уникальным стилем работы. Когда он думает, то ходит по своему кабинету мягкой кошачьей походкой, от которой нам становится не по себе. Еще он обожает сплетни, умудряется постоянно добывать эксклюзивную информацию и бесплатно получает все новейшие игровые железяки под предлогом того, что они нужны ему для работы. Кроме того, Даррена почему-то обожают девушки...



УИЛЬЯМ О'НИЛ
РЕДАКТОР РАЗДЕЛА TECH

Кабинет Уильяма О'Нила заставлен самым новым (и дорогим!) компьютерным железом. Самые быстрые процессоры, самые мощные видеокарты, самые большие плоские мониторы... И знаете, как он использует все это богатство? Он играет в Yahoo Domino! Целыми днями! Быть может, нам пора подыскать нового редактора для раздела Tech?..



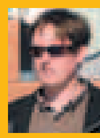
ДЖОННИ ЛЮ
ПОМОЩНИК РЕДАКТОРА

Непосвященным Джонни Лю может показаться самым обычным парнем. Но на самом деле это не так. Дело в том, что каждая косточка в его теле является смертельно опасным оружием и даже занесена в соответствующий реестр ФБР. Джонни Лю очень здоров и силен, поэтому лучше не становиться у него на пути. И не перечить ему. Никогда.



РАЙАН СКОТТ
РЕДАКТОР CD

Райан Скотт вкалывает намного больше, чем любой другой сотрудник CGW. И по иронии судьбы он является единственным из редакторов, кто не получает зарплату за свою работу. Лишь изредка ему перепадают остатки «Биг-Маков», недоеденных другими сотрудниками, и второсортные игры, на которые никто не польстился. Вроде Trailer Park Tycoon.



РОБ ШУЛЬЦ
АРТ-ДИРЕКТОР

В мире есть люди, которые умеют говорить, и есть люди, которые умеют рисовать. Роб Шульц умеет рисовать и знает несколько слов. Например, он вполне в состоянии сказать: «Куда запропастился план номера?» Прости, Роб, что мы никогда не отвечаем тебе на этот вопрос. Дело в том, что все наше время и все силы уходят на чтение гневных писем от читателей, недовольных тем, что ты постоянно размещаешь мелкий черный текст на красном и синем фоне.



МАЙКЛ ДЖЕННИНГС
ПОМОЩНИК АРТ-ДИРЕКТОРА

Помните черепашек из мультфильма «В поисках Немо»? Так вот, Майкл Дженнингс очень похож на них — он такой же классный. Главное — не давайте ему свой телефон, а то он непременно позвонит вам в 4 часа утра пьяный и начнет нести какую-нибудь чушь. Зато во всем остальном он классный.

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

04(23), апрель 2004

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Юлия Транквилицкая**
Фотограф **Елизавета Емельянова**

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Насседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва, Пр-кт Вернадского, г. 105

Генеральный директор **Дмитрий Агарунов**
Финансовый директор **Борис Скворцов**
Издатель **Юрий Поморцев**

(game)land

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва, ул. Марксистская, 34 корп. 10

Генеральный директор **Леонид Теплицкий**
Издательский директор **Евгений Адлеров**
Издатель **Николай Фегулов**



Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

Страусиные бега — в игре и наяву!

Все сильнее стирается грань между виртуальностью и реальностью. Все сильнее компьютерные игры проникают в нашу жизнь и занимают ум человеческий… Очередным подтверждением этого стало известие о том, что в рамках проведения международного фестиваля «EXстрим ин Сочи», который будет проходить с 1 по 10 мая в славном городе темных ночей, устроители решили «оживить» компьютерную игру «Страусиные бега».

- Мы уже заказали на страусиной ферме «героев» будущих соревнований, сейчас идет подготовка места для бегов, - рассказывает автор идеи и организатор фестиваля «EXстрим ин Сочи» генеральный директор компании «Тандем Партнерское бюро и К» Сергей Гутин. - Я уверен, что наша затея привлечет к себе немало поклонников этой компьютерной игры, у которых будет возможность побывать на «Страусиной планете» и поучаствовать в соревнованиях не у мониторов компьютера, а наяву. Вполне возможно, что те, кто еще не играл в эту игру, после нашего мероприятия захотят это сделать.

Тех, кто решит отправиться на майские праздники в Сочи (фестиваль пройдет с 1 по 10 мая), ждут не только страусиные бега. В программе - не менее захватывающие и зрелищные соревнования по пэйнтболу, стрельбе из лука и арбалета, скалолазание, конные прогулки, игры в интернет-казино и компьютерных клубах, показ коллекции одежды для экстремальных видов спорта, катание по морю на яхте, полеты на парапланах и воздушном шаре, дискотеки, лазерное шоу и многое другое. В общем, там надо быть!

Сие грандиозное событие проводится при поддержке Международного Олимпийского Комитета, Олимпийского Комитета России, Государственного Комитета РФ по физической культуре и спорту, Федерации велосипедного спорта России, Администрации города Сочи и при информационной поддержке Издательства (game)land.

Давайте делать *Computer Gaming World Russian Edition* вместе!

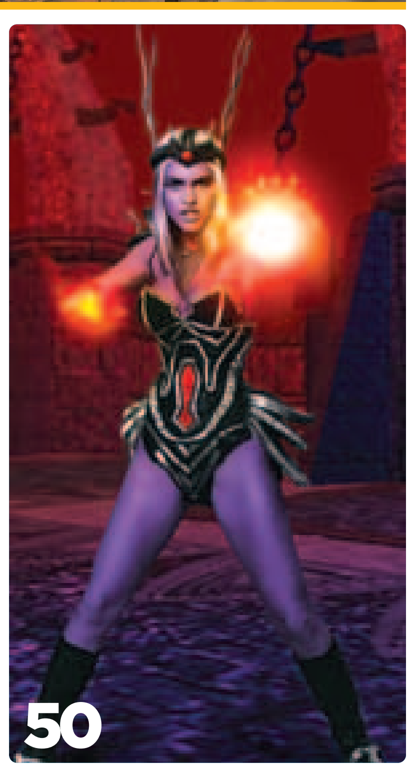
Желаете получать журнал **Computer Gaming World Russian Edition** бесплатно?! Хотите, чтобы главный редактор ждал именно Вашей оценки того или иного материала?! Хотите, чтобы при подготовке очередного номера учитывалось и Ваше мнение?! Все это возможно, если Вы станете участников фокус-группы журнала **CGW RE**. Что для этого нужно? Пришлите по адресу: **baxx@gameland.ru** заявку для зачисления в фокус-группу, сообщив Ф.И.О., возраст (Вы должны быть не младше 18 и не старше 35 лет), точный почтовый адрес (не забудьте про индекс), e-mail (*регулярный доступ в Интернет — одно из главных условий для зачисления в фокус-группу*). В теме письма *ОБЯЗАТЕЛЬНО* должно быть указано: **«Фокус-группа журнала CGW»**. Заявку нужно отправить не позже **1 мая 2004 года**. При соблюдении всех условий — с июня по ноябрь Вы будете получать журнал и электронные анкеты, которые необходимо будет заполнять и отправлять по электронной почте в редакцию. Спешите, число участников фокус-группы ограничено!

Содержание

Апрель 2004 №04 (23)







PREVIEW















REVIEW



Акелла
Чёрное Зеркало
THE BLACK MIRROR
R.I.P.
FUTURE GAMES
Вернувшись после двенадцатилетнего отсутствия в родное поместье Black Mirror, британский дворянин Сэмюэль Гордон, единственный из всей семьи, отказывается верить в то, что смерть главы семейства была лишь несчастным случаем. Обнаружив дневник Уильяма, главный герой узнает, что загадочные смерти случались в Black Mirror и раньше. Теперь ему предстоит сделать все возможное, чтобы выяснить причину смерти предка и при этом остаться в живых.
• Классический квест с видом от третьего лица и увлекательными головоломками.
• Интригующий сюжет до самого финала держит игрока в постоянном напряжении.
• Потрясающая графика с великолепно реализованными эффектами дождя, тумана и ветра..
pc cd-rom
Акелла



Новости

За месяц. Ретроспектива.
В фокусе. Главное. Для вас

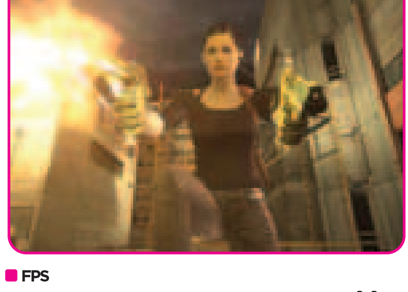
ТЕРРИТОРИЯ НОВОСТЕЙ

Все и сразу...

FPS

Матрица по собственному желанию

Тема «матричного» будущего оказалась более продуктивна, чем предполагали Wachowski bros. То и дело появляющиеся проекты на тему взаимодействия реального и виртуального миров — тому доказательство. Не смогла устоять перед соблазном и Parallax Arts Studio — в ее кулуарах разрабатывается сразу две игры на тему: *Utopia City* и *Utopia Industrial*. Сюжет обоих шутеров в чем-то схож с прототипом. Разве что в параллельный мир его жители отправились не по прихоти машин, а в качестве эксперимента, проводимого учеными в 2091 году. Обосновавшись на новом месте, переселенцы со временем вошли во вкус и стали на полную катушку использовать появившиеся возможности, создавая свои собственные мини-вселенные и назначая себя на должность Всевышнего. Вслед за подопытными гражданами стать богами пожелали и остальные жители планеты, добровольно «садясь» на виртуальный наркотик. Погрузиться в проблемы пленников искусственного разума мы сможем лишь тогда, когда Parallax найдет издателя на свое творение, благо первая часть дилогии — *Utopia City* — уже готова полностью.

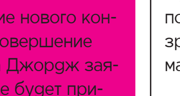




FPS

DNF — анекдот десятилетия

Новость от 3DRealms Entertainment — всегда хороший, но очень затянувшийся анекдот. Недавно официальные форумы осчастливил руководитель компании — Джордж Бруссард, выложив ха-ха-подробности разработки долгостроя *Duke Nukem Forever*. Самое смешное в заявлении главы 3DRealms то, что работа идет по графику (видимо, имеется в виду какой-то очень своеобразный и невероятно щадящий для сотрудников режим работы по часу в неделю), заканчиваются работы над одиночной игрой и в планах — разработка мультиплеера. Далее следуют стандартные сентенции про добавление нового контента и устранение ошибок. В довершение своего сенсационного монолога Джордж заявил, что его компания больше не будет принимать участие в ежегодных выставках *Electronic Entertainment Expo*. Вы все еще ждете *DNF?* Тогда мы идем к вам!



FPS

Плачущий полицейский 3

Противоречивые факты о разработке *Max Payne 3* не дают никакой ясности относительно продолжения истории о раздираемом душевными проблемами полицейском. Take-Two Interactive в лице Джеффа Лейпина уверенно обнадеживает фанатов заявлением о планирующемся выходе игры. В свою очередь один из сотрудников Remedy Entertainment наотрез отрицает сам факт разработки. Если же верить словам издателя, то *Max Payne 3* в любом случае стоит ждать не раньше, чем через несколько лет, поскольку третья часть должна выйти более зрелищной, что, разумеется, потребует ненормального количества человекочасов.

FPS

Настольный Doom

Не успев появиться на прилавках, *Doom 3* вскорости обзаведется настольной версией. Созданием *Doom: The Board Game* займется компания Fantasy Flight, специализирующаяся на выпуске pen and paper игр и недавно огорошившая продавцов магазинов своей *Warcraft: The Board Game*. Настольный вариант *Doom* будет примечателен огромным количеством пластиковых фигурок знакомых с детства монстров. Собственноручно отвернуть голову какодемону мы сможем неизвестно когда.



FPS

NVIDIA strikes back

Все мы хорошо помним маркетинговый ход ATI, подружившейся в свое время с Valve Software, и солидную разницу в тестах *Half-Life 2* на картах линейки GeForce и Radeon. В ответ на подобные пиар-фокусы NVIDIA подписала партнерское соглашение с idSoftware, пообещав вкладывать скидочные купоны на *Doom 3* во все коробки со своими видеокартами. Сам же Джон Кармак признал GeForce FX идеальной платформой для будущего хита. Все хорошо, но пострадают от этой войны лишь покупатели, а не конкурирующие компании.

FPS

Battlefield атакует!

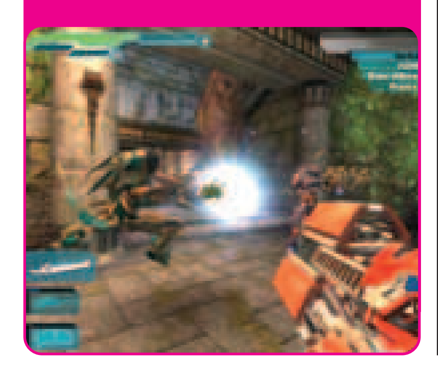
Мусолить 24 часа в сутки серьезные шутеры на тему Второй мировой надоело до истерики не только игрокам. Более-менее покончив с разработкой Breed, британцы из *Brat Designs* взялись за пародию на *Battlefield 1942* (в активе студии уже значится одна клоунская военная игра — ToonArmy). В качестве движка выбран хваленый Mecrury II, а за несерьезность происходящего отвечают огромные головы военных размером с хороший арбуз. Безымянная пока что игра будет рассчитана на 32 человека, которые с удовольствием начнут месить друг дружку на полях Европы и Африки. Никакой другой информации о развеселом проекте пока нет. При должном подходе можем получить грамотный фарс наподобие комедийного синема *Mars Attacks*. Разве что мегацефалами будут на сей раз наши соотечественники, а не зеленокожие инопланетяне.



TPS

Нереальный турнир со стороны

Выпустив *Unreal Tournament 2004*, Epic Games тут же анонсировала схожий по смыслу проект, правда, эксклюзивный для Xbox. *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict* является продолжением выпущенной Digital Extremes реинкарнацией *UT* для консолей. В *UT2:TLC* будет нестандартный для подобных развлечений вид от третьего лица и (хлопайте, дети!) сражения на мечах. Намеченный на конец года релиз обещает похвастаться шикарной графикой. А Digital Extremes в это время займется разработкой не менее многообещающей Pariah.



RPG

Джедаи возвращаются всегда

Распространившиеся в Интернете слухи о разработке *Star Wars: Knights Of The Old Republic 2* оказались чистой правдой. Obsidian Entertainment, образовавшаяся на осколках Black Isle Studios, на самом деле работает над продолжением успешной прошлогодней RPG по мотивам бессмертного сериала мистера Лукаса. Работа проводится совместно с набившей руку на ролевиках BioWare. Подробности проекта предусмотрительно не разглашаются.



RPG

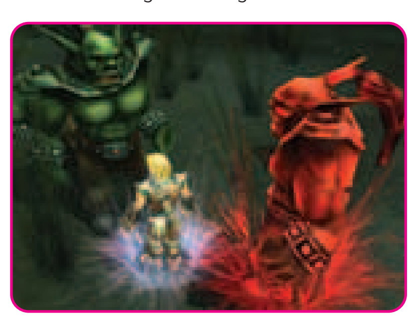
Изучаем историю Китая

Целеустремленные китайцы неторопливо продолжают втирать историю Поднебесной в умы своих более западных собратьев. Вслед за *Three Kingdoms* просвещением займется *Sword of the King* от тайваньской Interserv International. Героем очередной (вы угадали) RPG станет наивный китайский школьник, нашедший волшебный клинок, который перенес юного любителя знаний в прошлое. Целью Ли Жьяна станут поиски дороги домой и параллельное изменение истории Китая. Помимо одиночной игры предусмотрен и развесистый мультиплеер в кооперативном режиме, time trial, CTF (да, да Capture The Flag!) и даже футбол. Жуть... В качестве изюминки проекта — motion capture, использующийся для анимации моделей. Заполнить пробелы в знаниях мы сможем уже в этом году.

RPG

Польские корни

Еще одна RPG — на сей раз от поляков из Tannhauser Gate — поведает нам не менее экзотическую историю о молодце по имени Ян, отправившемся на поиски микстуры для активно вянущего Дерева Жизни, защищающего его родную деревню Коррис. В процессе спасения природы благородный юноша узнает тайну своего рождения — еще младенцем его подобрал хранитель хитрого дерева. *The Roots* будет использовать пошаговую систему ведения боя, судя по формулировке «turn-based in real time», похожую на *Temple Of Elemental Evil*. Обещано также больше сотни персонажей и непременный релиз, запланированный на осень с.г. Издателем назначена Cenega Publishing.



ONLINE

Авангард третьего поколения

Некая студия Sigil Games Online, часть сотрудников которой принимала участие в разработке *EverQuest*, официально объявила факт работы над *Vanguard: Saga Of Heroes*. Пресс-релиз беззастенчиво награждает *Vanguard* «онлайновой игрой третьего поколения», однако в чем заключается элитность детища Sigil Games, пока непонятно. Список достоинств проекта включает совершенно стандартные на сегодняшний день фичи: извечная попытка подружить PvP и PvE, защита от любителей несанкционированного использования программ-взломщиков (проще говоря, читеров), облизывание новичков, кланы, сложные нелинейные квесты, своя ролевая система и монолитная (то есть без деления на локации) вселенная Телон. Возможно, *Vanguard* будет революционна в технологическом плане, но визуальной информации об игре пока нет.

ONLINE

Считаем EverQuest



Несмотря на то, что Брэд МакКуйэд и Стив Клавер — авторы *EverQuest* — давно работают в Sigil Games, онлайновый долгожитель спокойно отмечает свое пятилетие. В связи со столь знаменательным событием Sony Online Entertainment выпустила небольшой пресс-релиз, перечисляющий некоторые наиболее интересные факты. К примеру, суммарный тираж EverQuest со всеми дополнениями колеблется в районе 2.5 миллионов копий, а если весь этот кошмар выставить в одну линию, она протянется аж на 430 километров. Самый вечный игрок Вечного Квеста отметил свое 78-летие, самый юный прожил лишь 9 зим. Ни тому, ни другому, ни вообще кому-либо не удалось найти 3000 уникальных предметов из общего числа в 40 тысяч. Наконец, количество персонажей в игре равняется 12 миллионам, из которых 17% — обитатели мира реального, отыгравшие в общей сложности 184 года.

ADVENTURE

Джон Потрошитель

Galilea Games, отметившаяся посредственными адвенчурами *Jack The Ripper* и сладкой парочкой из серии The Cameron Files, объявила о разработке политизированного проекта *Vanguard Project*, повествующего о сотрудничестве специальных служб СССР и США в далеком 1957 году (уже смешно). Сюжет банален до озверения. Некий Джон До, ветеран Второй мировой и участник особо секретных операций в Нормандии, становится объектом преследования «людей в черном». Узнав о смерти нескольких своих соратников, Джон пускается в бега. Во время спринтерского отступления он узнает о существовании искусственного спутника Земли *Vanguard*, вокруг которого и будут развиваться дальнейшие события. Не хватает лишь амнезии и полной реабилитации в финале. Вместо них обещаны продвинутый AI (кажется, тут произошла ошибка в жанрах) и повышенная интерактивность мира. Выход запланирован на следующий год.

CD 1

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Colin McRae Rally 04
kill.switch
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Syberia II

ДОПОЛНЕНИЯ: UT2004
Мутаторы
Новые скины и модели
Карты для режима Deathmatch
Карты для режима Vehicle Capture the Flag
Карты для режима Capture the Flag
Карта для режима Onslaught

ПАТЧИ:
Call of Duty
Deus Ex: Invisible War
Far Cry
Gangland
Sacred
Star Wars: Knights of the old Republic
Worms 3D

ИГРЫ ДЛЯ NOKIA:
Air Flak
Gridracer 3D
Halleywars
Fruit Storm
Balls

ИГРЫ ДЛЯ КПК PALM:
Robot Panic
Maze
Amazing World
Araiguma Fishing X
3V Broomsticks

СОФТ ДЛЯ КПК PALM:
Un-Lend
SafeDeposit
Piggy Bank
HappyDays
Araiguma Ruler

ИГРЫ ДЛЯ КПК POCKET PC:
Pocket Irked
PocketKISS
Silke Four
Space Invaders
Reflection's matter

СОФТ ДЛЯ КПК POCKET PC:
PocketMusic
Passman
PPCBrowser
FunnySnake
TKCreater
DAVA Picture Viewer

CD 2

ВИДЕО:
Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth
Hitman 3: Contracts
Men of Valor: Vietnam
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
STALKER: Shadow of Chernobyl
Soldner: Secret Wars
The Sims 2
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
World of WarCraft

САУНДТРЕК:
Grand Theft Auto 3

СОФТ:
Acrobat Reader 5.1
DivX 5.1.1
Light Alloy 2.4
Media Player 9 для Win9x/Me
Media Player 9 для WinXP/2000
Nimo Codec 5
Quick Time 6.5
Real Player 10
Winamp 2.91
Winamp 5.01
WinRAR 3.3

ДРАЙВЕРЫ:
ForceWare 53.03 для Win9x/Me
ForceWare 53.03 для WinXP/2000
Catalyst 4.3 для Win9x/Me
Catalyst 4.3 для WinXP/2000
DirectX 9.0b

ОБОИ:
Against Rome
Conan: The Dark Axe
Wars & Warriors: Joan of Arc
Korea: Forgotten Conflict
Sacred
Universal Combat
Battlefield Vietnam

ГАЛЕРЕЯ:
«Периметр»
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
STALKER
Star Wars: Republic Commando

КОНЦЕПТ-АРТ:
Against Rome
Wars & Warriors: Joan of Arc
Korea: Forgotten Conflict
Sacred
Shadowbane: The Rise of Chaos

БОНУСЫ:
Battlefield Vietnam
Игровые скины к Winamp


Акелла
Князь тьмы
SACRED
ACTION ASCARON LINE
«Князь тьмы» - один из ярчайших образцов жанра action/RPG за всю историю его существования. Огромный фэнтезийный мир, интригующий небанальный сюжет, уйма разнообразного оружия, колоритные персонажи и продвинутая система боев. Забудьте о всяких «дьяблах» - «Князь тьмы» предлагает много больше, чем вы можете себе представить!
Шесть оригинальных типов персонажей. Включая Серафима и, представьте себе, Вампиршу!
Гигантский и невероятно разнообразный мир. Никаких плутаний по скучным коридорам. Тебе можно рубиться как сумасшедший, и отдыхать душой.
Мощнейшая система комбо-ударов и уникальных скиллов - такого вы еще не видели!
© 2004 "Akella", © 2004 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella



STRATEGY

Сумасшедший дом на футбольном поле

Число необычных проектов, мешающих фэнтези с занятиями из мира реального, скоро пополнится творением Cyanide Studios. В *Chaos Legion* на футбольном поле в режиме RTS встретятся всевозможные обитатели волшебного мира: колдуны, рыцари, грудастые амазонки и прочий волосатый хлам. Вся эта орава соберется играть в американский футбол, используя магию и личные умения, характерные для каждого из участников соревнования. Никаких ограничений в физическом воздействии на противника нет – разрешается даже перерезать всех оппонентов. Начать разборки можно будет еще в раздевалке, приблизив тем самым собственную победу. Самое забавное в *Chaos League* — наличие характеристики «симулятор» в пресс-релизе. *CL* действительно выйдет полноценной проекцией футбола, представив развесистое управление командой, тренировку игроков, обмен «звездными» личностями и маркетинговые элементы. Издавать столь экстравагантный football manager будет Digital Jesters.

STRATEGY

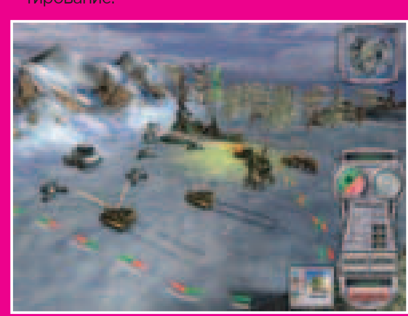
Мобильные черви

Порлухи о том, что Team17 работает над очередной серией *Worms*, недавно подтвердились самими разработчиками. С привычной платформы *«Черви»* переползут на мобильники. Впрочем, это уже не ново, учитывая, что знакомство с кольчатыми на сотовых состоялось уже давно. *Worms Golf*, как ни трудно догадаться, будет представлять собой симулятор гольфа с уклоном в садизм: в качестве мячика используется граната, а к лунке привязан дрожащий от ужаса враг. Вероятнее всего, *Worms Golf* получится гораздо интереснее своего примитивного предшественника. Хотя пока что неизвестно, владельцы каких телефонов смогут оценить это преимущество.

STRATEGY

Massive Wargaming

Успех *Massive Assault* подвиг работников Wargaming.net на создание онлайнового варианта замечательной стратегии. *Massive Assault Network* будет отличаться от оригинала естественными изменениями в мультиплеере, научится поддерживать поиск оппонентов, чат, обзаведется подробнейшей статистикой о каждом игроке и менеджером турниров. Кроме того, последует небольшое улучшение графики и добавится тренировочный режим «для маленьких». Обновленная версия выйдет уже 5 апреля в двух вариантах: полном и бесплатном. Однако в последнем будет доступна только одна планета — Emerald. В данный момент принимаются заявки на бета-тестирование.



STRATEGY

Пророчество в довесок



Не желая упускать из рук фанатов специфической космостратегии *Galactic Civilizations,* Strategy First анонсировала несамостоятельный add-он *Altarian Prophecy*. К числу обещанных вкусностей продолжения относятся две доступные для использования расы — Dominion of the Korx и Drath, новые технологии и корабли, галактические события и полноценная кампания с сюжетом. Об улучшении ужасного внешнего вида разговоров пока не идет. Выход *Galactic Civilization: Altarian Prophecy* запланирован во втором квартале 2004 года. Поспешите приобрести оригинал.

RACING

Жажда «Жигулей»

Отличившаяся недавно страусиным симулятором московская студия «Гелеос» решила внести разнообразие в поток посыпавшихся в последнее время тематических гонок. На сей раз место известных на весь мир марок автомобилей займет отечественные модели Lada, или, проще говоря, «Жигули», в основном популярные на родине и в странах бывшего соцлагеря. По такому случаю с ОАО «АВТОВАЗ» было заключено соглашение на использование торговой марки. Действие *Lada Racing* будет происходить на виртуальных дорогах Москвы и других крупных городов России. Обещаны тщательно воссозданные модели машин, начиная с «копейки» и заканчивая «Lada Revolution», честная физика, тюнинг автомобилей, фотореалистичные текстуры и реально существующие пейзажи. Разработка отечественного *Need For Speed* идет полным ходом. Срок выхода неизвестен.



TYCOON

Катаемся до посинения

Следующая за экранизациями не менее эксплуатируемая тема тикунов по строительству американских горок цветет и пахнет не хуже вялых приключений ларыкрофт. Вслед за *Rollercoaster World 2* в очередь за покупательскими сбережениями встала *RollerCoaster Tycoon 3* от тандема Frontier Developments/Atari в качестве разработчика и издателя соответственно. На сей раз обещана ни много ни мало революция в жанре. В *RCT3* мы сможем не только наблюдать за собственноручно созданными аттракционами, но и принимать непосредственное участие в тест-драйвах от первого лица. Помимо третьего измерения третья часть обретет и несколько новых видов посетителей парка развлечений, а также грамотную реализацию стадного чувства — проще говоря, поведения катающейся и ожидающей своей очереди толпы. Ближе к концу года мы насладимся целой гаммой эмоциональных выплесков виртуальных любителей экстрима.

R.I.P.

Поход в Изумрудный Город отменяется

Прошедший месяц был неприлично богат на всевозможные отмены ожидаемых многими проектов. Так, Американ МакГи, мусоливший тему обкуренного города Оз и кормивший «завтраками» в течение нескольких лет, сдался окончательно. Так и не найдя издателя на Xbox версию *American McGee's Oz*, МакГи убрал на полку никому не нужный кусок кода и сменил свой пост на должность креативного директора Enlight Software. Ничего толком не известно и об альтернативном взгляде на сказки братьев Гримм, и о проданной Американом лицензии на столь же оригинальное прочтение произведений Фрэнка Баума. Похоже, перпендикулярное мировоззрение в чем-то гениального автора *American McGee's Alice* не пришлось по вкусу жующим массам.

PUBLISHERS

Издатель, который доит

Увечно довольной Eidos, в отличие от сомневающейся LucasArts, нет никаких неопределенностей даже насчет продолжения к осточертевшему *Tomb Raider*. Разработкой продолжения мыльной оперы неторопливо занимается Crystal Dynamics, у которой на данный момент готов движок игры и обновленная концепция управления Анджелиной Джолли. Помимо TR на следующий год запланирована четвертая серия про лысого убийцу (*Hitman*, похоже, ждет та же судьба, что и расхитительницу гробниц) и сиквел к антисоветскому экшену *Freedom Fighters*, первая часть которого весьма успешно разошлась миллионным тиражом. Разумеется, в списке остается и запланированный на конец апреля релиз *Hitman: Contracts*.

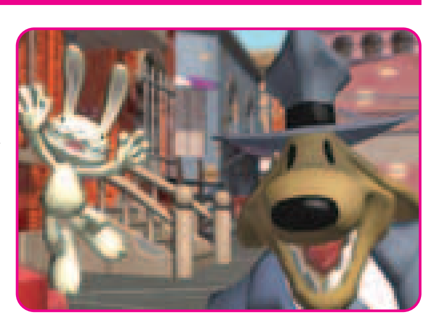
PUBLISHERS

EA считает, что PC — для уродов

Близкая к народу *Electronic Arts* стала еще ближе к широким массам. На пресс-конференции D.I.C.E. в Лас-Вегасе руководитель EA *Джон Ричителло* в буквальном смысле слова огорошил всех присутствовавших своим, мягко говоря, отрицательным отношением к *N-Gage*, высказав все же предположение о более благоприятном будущем игровых продуктов Nokia. Последовавшая затем речь президента компании Бинга Гордона была еще более категоричной. Бинг призвал всех занятых в индустрии КИ сосредоточиться исключительно на подростках, чьи требования к играм сильно отличаются от запросов старшего поколения. Будущее игр, по словам президента *EA*, тесно связано с консолями, разработку игр для которых Гордон порекомендовал делать на основе личного общения с детьми. Ведь благодаря все тем же тинэйджерам приставки являются на сегодняшний день гораздо более прибыльным вложением, нежели неоднократно пинанный за свою усложненность *ПК*, и так далее. Дальше шла посредственная галиматья о гипотетических технологиях будущего и о том, как будут выглядеть игры в 2008 году. Основной вывод, который должны были сделать внимавшие пламенной речи: *PC sucks ass*. И если столь гениальные умозаключения вполне уместны в онлайновых конференциях, то слышать подобную ересь из уст главы крупнейшего игрового издательства, по крайней мере, странно. К счастью, всеобщее отупение и стопроцентная ориентация на большинство в кино и игровой индустрии нам вряд ли грозят в ближайшее столетие.

ЗАКРЫТИЕ SAM & MAX 2: ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

Третье марта 2004 года стало днем траура для тысяч поклонников приключенческих игр. Всего четыре строки на официальном сайте LucasArts — сухая цитата из заявления главного менеджера и вице-президента финансового отдела компании — произвели больше шума, чем кража альфа-версии *«Half-Life 2»*. Смотри страницу 18).



R.I.P.

No Sam, no Max, no Freelance

Вслед за *American McGee's Oz* в мусорное ведро отправилось и продолжение культовой адвенчуры *Sam & Max Freelance Police*. LucasArts, повторяя заученную скороговорку «после тщательного анализа мы пришли к выводу», сослалась на недостаточно благоприятное состояние финансового рынка и закрыла полностью готовый проект, чей выход был запланирован на эту весну. Причинами столь неожиданного решения стали вялые продажи *Armed & Dangerous, Secret Weapons of Normandy, Indiana Jones and the Emperror's Tomb* и прочих проектов, в чьих заголовках не значится *«Star Wars»*. С другой стороны, успех оригинала и популярность *Syberia* говорят об обратном. В любом случае такое поведение не идет ни в какое сравнение с вполне логичной отменой потенциально убогой *Full Throttle: Hell on Wheels*.

Но самое любопытное в этой истории то, что закрытие проекта стало неожиданностью даже для разработчиков. «Я был озадачен неожиданным решением LucasArts, — говорит управляющий Стивен Перселл. — Работа над игрой шла по плану, и никаких трудностей не намечалось. Лично я был очень доволен качеством сценария, графики и игры как таковой. Фактически LucasArts выбила опору из-под ног команды, работавшей над Sam & Max». Иными словами, ничего, кроме основанных на плохой продаже игр B-класса страхов, у издателя не было. Однако и этого оказалось достаточно, чтобы еще один ожидаемый проект благополучно отправился на полку архива. Остается надеяться, что кроме LucasArts существуют другие издатели, заинтересованные в выпуске качественных адвенчур, и *Sam & Max* все же найдет себе покровителя, как это произошло со столь же нелепо выброшенной *Galaxy Andromeda*. **Сергей Жуков**


Акелла
PAINKILLER
КРЕЩЁНЫЙ КРОВЬЮ
DREAMCATCHER
PLAYS BEST ON ALIENWARE
POWERED BY gamespy
PEOPLE CAN FLY
Ты - Painkiller. Твоя работа - зачищать местность от всякой нежити. Твоя цель - найти и уничтожить три демонических артефакта, питающих своей энергией сотни порождений тьмы... Бей всё это неупокоенное отродье, пока на твоём пути не останется ни одного, затем пройди по их дымящимся телам к артефактам и уничтожь их - раз и навсегда!
Комбинированное вооружение! Дробовик - хорошо, гранатомёт - ещё лучше... Но попробуйте смастерить их гибрид - и гранаты станут вчетверо мощнее!
Графический движок нового поколения! Лучшие технологические достижения, встречающиеся по отдельности во многих 3D экшнах, были слиты воедино в движке Painkiller.
Технология морфинга! Подобрав специальный бонус, ваш герой на время оказывается во власти демонических сил, что делает его во много раз сильнее.

Слухи

Наши предположения. Дыма без огня не бывает?

ПОСЛЕДНИЕ СЛУХИ

А почему бы нет?

СЛУХ 1: Компания LucasArts работает над игрой по мотивам третьего Эпизода «Звездных войн», в которой вы станете самим Лордом Вейдером.

ИСТОЧНИК: Анонимный пост на форумах.

ФАКТЫ: В сообщении речь идет о приключении, где игрокам дается возможность воплотиться в темного Лорда Вейдера. Также известно, что это будет мультиплатформенный проект, приуроченный к премьере *третьего Эпизода*. Таким образом, игра появится не раньше весны 2005 года. Кроме того, мы не раз слышали о том, что LucasArts хотела заказать одну из множества игр саги Европейской компании. Среди кандидатов рассматривались Lionhead и Argonaut.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Средняя. Видимо, это правда. Во всяком случае, предложить игрокам стать абсолютным злодеем было бы интересным маркетинговым решением. Впрочем, раньше конца года мы вряд ли узнаем что-то новое.

СЛУХ 2: DOOM 3 появится в июне нынешнего года, сразу после E3 2004.

ИСТОЧНИК: Западная игровая пресса.

ФАКТЫ: Некоторое время назад глава id Software отметил: «Никто вне стен id Software не знает точную дату выхода *DOOM 3*. Если вы услышите дату от кого-то, кроме наших сотрудников, то можете считать ее фальшивкой. Сейчас бродит множество слухов об этом, но точной информации не будет, пока кто-нибудь из сотрудников id не напишет в своем дневнике о том, что игра завершена». В то же самое время президент Activision Рон Дорнинк (Ron Doornink) отметил в своем ежегодном обращении к акционерам, что *DOOM 3* обязательно выйдет до конца этого года.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Низкая. Учитывая все вышесказанное, *DOOM 3* появится не раньше Рождества 2004-го. Во-первых, id Software вряд ли закончит игру до лета, а лето, как известно, самый неудачный период для продаж. Осенью будет слишком много схожных продуктов, так что Activision постарается извлечь максимальную прибыль, выпустив легендарную игру под Рождество.

СЛУХ 3: Atari работает над новой игрой из сериала Neverwinter Nights.

ИСТОЧНИК: Сообщение PR-менеджера компании на официальном игровом форуме.

ФАКТЫ: «У нас в разработке достаточно много продуктов, связанных с *NWN*, и новый будет очень крутым», — гласило официальное сообщение. Кроме того, наши источники в компании сообщили о небывалом количестве ролевых проектов, находящихся в производстве у внутренних студий Atari.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Высокая. Учитывая огромные продажи оригинальной игры и неплохие показатели двух дополнений, выпуск новой серии был бы вполне логичным шагом. Правда, насколько мы можем судить по представленным данным, произойдет это не раньше осени 2005 года, чтобы избежать конкуренции с *Dungeon Siege 2* от Microsoft Games.

СЛУХ 4: Atari хочет создать RTS или FPS по мотивам вселенной D&D.

ИСТОЧНИК: Сообщение PR-менеджера компании на официальном игровом форуме.

ФАКТЫ: Цитата с форума: «Наш неролевой проект остается честной *D&D* игрой... это не RPG (role-playing game). Если я сейчас раскрою все карты, это серьезно повредит анонсу. Проект рассчитан исключительно для PC».

ВЕРОЯТНОСТЬ: Высокая. Конечно, анонс о создании RTS или FPS звучит ужасно, но Atari пытается повторить удачные ходы своих конкурентов из Ubisoft и Sony. Иными словами, мир *D&D* шагает по протоптанной дорожке *Everquest*. Atari работает над *D&D Online*, недавно выпустила консольный хак-н-слэш по мотивам этого мира и теперь очередь за RTS или FPS. Если эти жанры популярны, то почему бы не перенести туда уже готовый и проверенный временем огромный мир? Вероятно, точки над «i» расставит майская выставка развлечений *E3 2004*.

СЛУХ 5: Eidos работает над Hitman 4.

ИСТОЧНИК: Управляющий Eidos Майк МакГарвей (Mike McGarvey).

ФАКТЫ: Выступая на финансовой конференции, глава Eidos Interactive отметил: «Мы планируем вернуться к *Hitman* уже в следующем финансовом году. Так что новый *Hitman* будет готов поздней весной 2005 года». Кстати, стоит отметить недавнюю покупку IO Interactive за 35 миллионов долларов.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Высокая. Похоже, что Eidos решила пойти по пути наименьшего сопротивления, выпуская обновления популярных игровых сериалов каждый год. Раньше были *«Лара Крофт»* и *«Футбольный менеджер»*, а теперь к этому списку добавился и *Hitman*. Интересно, насколько его хватит?

СЛУХ 6: Компания Nival будет работать над новым X-COM.

ИСТОЧНИК: Сообщение на одном из западных форумов.

ФАКТЫ: «Один из русских разработчиков, прославившийся рядом фэнтезийных и военных стратегий, будет работать над новой игрой из сериала *X-COM*». Представители Atari приезжали в Москву в конце февраля для предварительных переговоров; они остались довольны увиденным и услышанным.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Средняя. Компания Nival достаточно опытная и обладает высокой технической базой, к тому же в состоянии сделать проект за полстоимости западного бюджета. Но при всех «за» Atari не слишком доверяет российскому рынку. Кроме того, у менеджеров Atari нет уверенности в светлом будущем этого сериала. Иными словами, нам остается только ждать.

СЛУХ 7: Компания Blizzard работает над новой частью Warcraft.

ИСТОЧНИК: Западная игровая пресса.

ФАКТЫ: Объявление на официальном сайте компании о поиске дизайнеров и программистов, способных работать с редактором от *Warcraft 3* и загадочные рассказы PR-менеджера Blizzard об удивительном анонсе, который должен порадовать всех поклонников сериала *Warcraft*.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Высокая. В последнее время студию Blizzard покинула большая часть творческого состава, а Vivendi требует от своих подопечных проверенных решений. Объявлять о *Diablo 3* еще слишком рано (игра готовится в качестве эксклюзива для одной из новых игровых приставок), так что остается доить популярную вселенную *Warcraft*.

СЛУХ 8: Jade Empire от Bioware выйдет на PC.

ИСТОЧНИК: Интервью голландскому сайту.

ФАКТЫ: Bioware долгое время была разработчиком игр для PC (*Baldur's Gate*) и всячески старалась ублажить своих многочисленных поклонников даже после перехода под крыло Microsoft. Также не стоит забывать о порте *Knights of the Old Republic* на PC.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Высокая. Сколько Microsoft ни говорила о прекрасных возможностях Xbox, эта система все еще является ближайшим родственником PC, так что порт «туда и обратно» не является чем-то сверхъестественным. Так что, наверное, мы увидим *Jade Empire* на PC через несколько месяцев после эксклюзивного старта на Xbox.

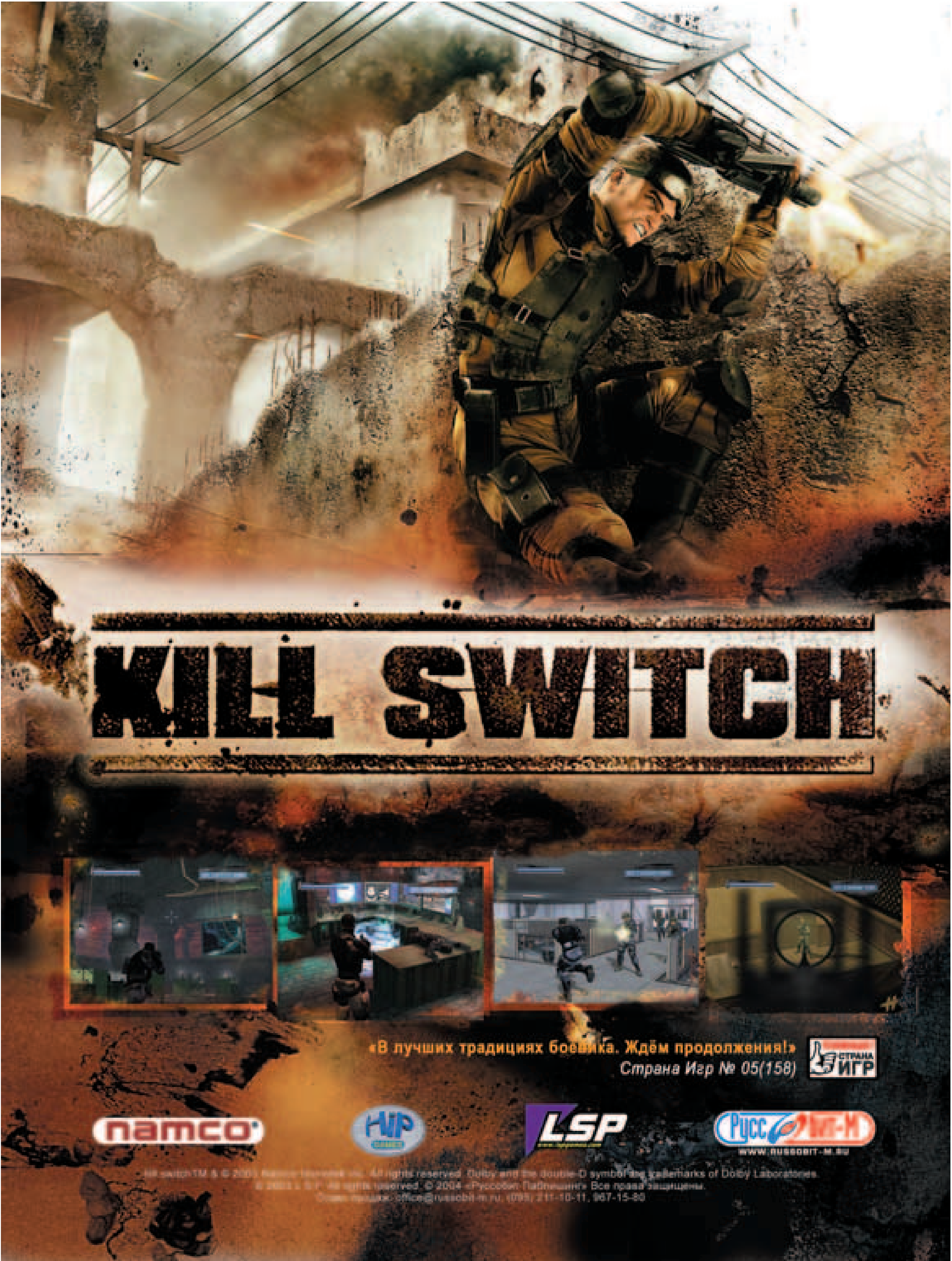
СЛУХ 9: Electronic Arts работает над новой C&C

ИСТОЧНИК: Интервью с одним из бывших сотрудников Electronic Arts.

ФАКТЫ: Организация в рамках EA LA специальной группы для создания новой технологической RTS.

ВЕРОЯТНОСТЬ: Низкая. Сейчас все силы Electronic Arts брошены на реализацию стратегии на основе кинолицензии *Lord of the Rings*. И эта игра должна выйти как можно скорее, пока фильм и его триумф не покрылись толстым слоем пыли. Для EA желательно успеть к премьере тройного DVD. Поэтому, если работы над новым *Command & Conquer* и ведутся, то проект находится на очень ранней стадии разработки и вряд ли выйдет раньше 2005 года.

Александр Логинов

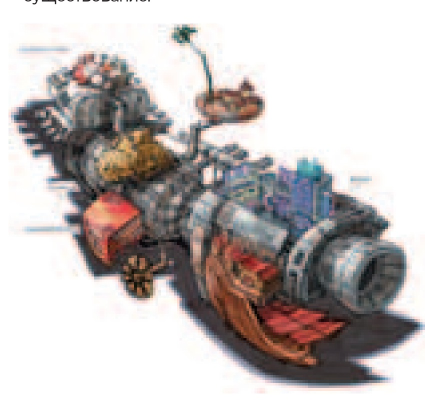

KILL SWITCH
«В лучших традициях боевика. Ждём продолжения!»
Страна Игр № 05(158)
СТРАНА ИГР
namco
LSP
Русс
WWW.RUSSOBIT-M.RU

РУКИ ПРОЧЬ ОТ SAM & MAX 2!

Закрытие *Sam & Max 2:* взгляд изнутри

Третье марта 2004 года стало днем траура для тысяч поклонников приключенческих игр. Всего четыре строки на официальном сайте LucasArts — сухая цитата из заявления главного менеджера и вице-президента финансового отдела компании — произвели больше шума, чем кража альфа-версии *Half-Life 2.*

«После длительного исследования нынешнего состояния игрового рынка и экономических условий мы приняли решение о том, что сейчас неподходящее время для выпуска графических приключений на PC», — таков был вердикт *Майка Нелсона (Mike Nelson)*. Так *Sam & Max 2: Freelance Police* окончательно прекратили свое существование.



История сериала

История *Sam & Max* уходит корнями в детство *Стиви Парцелла (Steve Purcell)*, создателя и главного идеолога приключенческого сериала. Играя с младшим братом Дэйвом, он как-то раз шутки ради нарисовал смешного персонажа — Макса, который постоянно издевался над другим персом по имени Сэм. Дэйв был очень зол на старшего брата и даже пожаловался родителям, но желание придумывать истории про двух рисованных друзей скоро переросло в настоящую манию. Стиви и Дэйв проводили целые вечера, сочиняя новые случаи из жизни нарисованных героев. Впрочем, однажды Дэйв потерял интерес к сладкой парочке и подарил Стиву на День рождения самодельный договор, согласно которому все права на Сэма и Макса переходили к брату.

Поступив в Калифорнийский колледж Изобразительных Искусств, Стиви не забыл любимых героев, и уже в 1980 году *Sam & Max* обрели жизнь в серии черно-белых комиксов. Заяц-садист и придирчивый пес стали любимцами всей

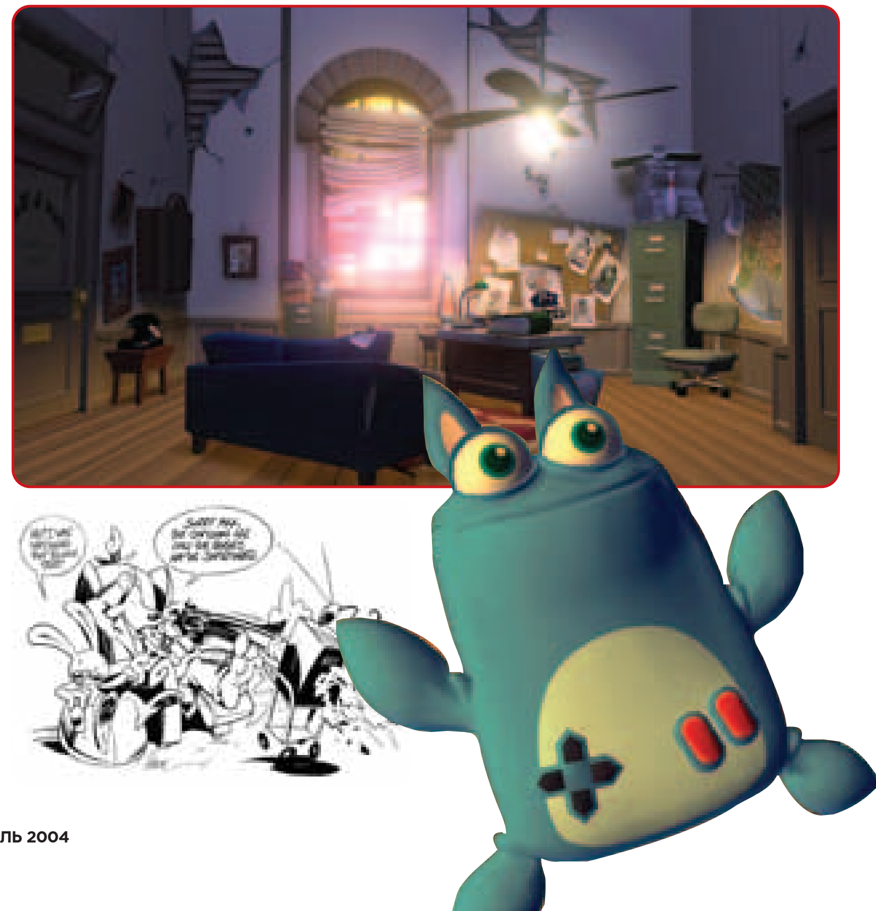
Кто такие Сэм и Макс?

СЭМ

Долговязый пес, который носит шляпу и серый длинный плащ. Сэм доволен жизнью, полон энтузиазма и, как любой пес, обожает кататься на автомобиле. Сэм гордится своим значком и старается быть идеальным полицейским. Единственное, что постоянно отвлекает его от работы — это путающийся под ногами Макс.

МАКС

Гиперактивный заяц, молниеносный и противоречивый, как пинбольный мячик. Если б не Сэм, Макс уже уничтожил бы половину города и родное полицейское отделение. Излишнее любопытство и активность Макса порой заводят героев в совершенно тупиковые ситуации.



Стиви Парцелл о закрытии *Sam & Max 2:*

«Решение LucasArts о прекращении разработки игры остается для меня загадкой. Проект *Sam & Max* отлично укладывался в сроки и выглядел просто великолепно. Я был доволен качеством диалогов, геймплеем, невероятной анимацией и глобальным трехмерным миром, созданным командой Майка Стиммли. LucasArts просто выдернули ковер из-под ног великолепной команды, которая потрясающе перенесла *Sam & Max* в 21 век. Я ужасно огорчен и расстроен, особенно за ребят, которые отдали *Sam & Max* столько теплоты и внимания. Ужасно подумать, что все труды и прекрасный прием игры в прессе пошли прахом из-за недальновидного решения. Большое спасибо». Стиви Парцелл

Отрывок из обращения редактора сайта Adventure Gamers к руководству LucasArts:

«... Я больше не куплю ни одного продукта от LucasArts до тех пор, пока компания не восстановит свое доброе имя. Речь идет об искажении понятия «менеджмент». Я не собираюсь сидеть и, глядя на цифры, говорить: «Парни, я знаю, что не все хорошо, но давайте дадим шанс!» Я смотрю на цифры и говорю: «Какие показатели вам нужны, идиоты?" У меня нет конкретных данных, но я прекрасно знаю, сколько денег потеряла LucasArts, выпустив две ужасные игры — *RTX Red Rock* и *Wrath Unleashed*, которые должны были побить по прогнозам *DoA*. Я не знаю, как плохо продавался *Armed & Dangerous*, но игра явно подгонялась к Рождественским продажам. Я не дикий поклонник *Star Wars*... просто обычный фанат. Я не покупал ни одной игры на основе *«Второго эпизода»*. И я могу уверенно сказать, что не дам ни цента LEC до тех пор, пока они не наведут порядок в компании...»

При желании можно написать самому *Стиви Парцеллу*. Он практически всегда отвечает на письма своих поклонников: stevepurcell@hotmail.com

Эван Диккенс (Evan Dickens)
редактор Adventure Gamers





школы. Семь лет спустя, в 1987 году, *Sam & Max* превратились в полноценный 32-х страничный комикс. Он пользовался огромным спросом, и за время работы аниматором в LucasArts Парцелл выпустил три продолжения.

Однажды менеджеры LucasArts решили выпустить специальный иллюстрированный бюллетень для покупателей их компьютерных игр. Менеджер компании попросил Стиви нарисовать для этого издания смешной комикс, а тот показал менеджеру Сэма и Макса. После непродолжительных раздумий представители LucasArts согласились использовать необычных персонажей, но с условием, что новые мультяшки будут иметь хоть какое-то отношение к уже вышедшим играм компании. Так появились пародии на *«Индиану Джонса»* и *«Звездные Войны»*. К 1991 году популярность персонажей Парцелла стала настолько велика, что руководство компании предложило создать игру, посвященную им.

Выйдя в свет в 1993 году, *Sam & Max Hit the Road* стали настоящей сенсацией на приключенческом рынке благодаря необычному чувству юмора, интересным персонажам и абсолютно новым графическим технологиям. В 1997 году *Sam & Max* получили свой собственный мультсериал на канале *Fox Kids*. Но буквально через год, на 20-й серии, *Sam & Max: Freelance Police* был закрыт. Продюсеры компании *Nelvana* посчитали, что сериал слишком сложен и жесток для основной аудитории канала, большую часть которой составляют дети.

Потребовалось еще три года, прежде чем менеджеры LucasArts решились воплотить второе пришествие *Sam & Max*. Новая часть должна была выйти к десятой годовщине оригинала, но судьба распорядилась иначе. Проект, названный *Sam & Max Plunge Through Space*, был передан в неумелые руки бывшего дизайнера *Jedi Knight*, на тот момент управляющего компанией Infinite *Machine Джастина Чина (Justin Chin)*. LucasArts выделила на разработку порядка 450 тысяч долларов, но Джастин, ранее не сталкивавшийся с приключенческим жанром, переборщил с экшеном и научной фантастикой. Все события из уютного городка были перенесены на космическую станцию, где главные герои сражались с инопланетными старушками и проститутками. В результате ироничный сериал превратился в мультиплатформенный трэш-ужас. После долгих размышлений проект был закрыт руководством LucasArts. Компания Джастина Чина обанкротилась, он организовал новую, где и трудится до сих пор.

Так или иначе, но *Sam & Max* была нужна свежая кровь. Разработку передали в руки внутренней студии LucasArts, а непосредственное создание *Sam & Max: Freelance Police* было поручено старому другу *Парцелла Майклу Стиммли (Michael Stemmle)*, принимавшему участие в создании оригинальной игры. Упор, сделанный на трехмерные технологии, кросплатформенность и проверенные первой частью сюжетные повороты, сулил самое радужное будущее; предварительные оценки прессы после просмотра игровых элементов и рекламного ролика на выставке развлечений *E3 2003* также были высоки. Но осенью того же года произошли странные события. LucasArts прекратила обновлять официальную страницу проекта, потом последовал анонс о закрытии *Full Throttle 2*, в довершение всего компанию покинул последний мэтр приключенческого жанра, президент *Саймон Джеффери (Simon Jeffery)*. Вместе с президентом сменилось все руководство компании, и было принято решение о закрытии проекта.

Есть ли у приключений будущее?

Несмотря на все попытки сохранить уголок приключенческого рая, у классических приключений нет будущего. Относительно успешные *Broken Sword 3* и *Syberia* при средних продажах не могут сравниться по популярности с *GTA* или *The Sims*. Рынок становится массовым, а поддержка новых игровых систем является обязательным и очень дорогим удовольствием. Именно поэтому менеджеры LucasArts перекрыли кислород *Full Throttle 2*, превратили *Indiana Jones* в тупой экшен и закрыли *Monkey Island 5* на ранней стадии разработки. Основным ориентиром компании теперь является сериал *Star Wars* во всех его проявлениях. Можно надеяться на возрождение *Sam & Max?* Сложно сказать, но если это произойдет, то совсем не скоро. **Александр Логинов**





ТЫ ТАКЖЕ МОЖЕШЬ ПОДДЕРЖАТЬ ПЕТИЦИЮ О СОХРАНЕНИИ *SAM & MAX* ПО ЭТОМУ АДРЕСУ:

http://www.petitiononline.com/mod_perl/signed.cgi?SamMax2


SpellForce
The Order of Dawn
«Самый удачный сплав RTS и RPG!»
- Журнал «PC ИГРЫ»
© 2003–2004 Phenomic Game Development. All Rights Reserved. © 2004 Jowood productions. All Rights Reserved
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit–m.ru; (095) 211–10–11, 967–15–80.
JoWooD
Productions
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

Календарь

Апрель 2004

ПОНЕДЕЛЬНИК | ВТОРНИК | СРЕДА | ЧЕТВЕРГ

1

Рождение Apple
В 1976 году свои двери открыли создатели iPod и MacOS, компания Apple Computer. Обязательно съешь несколько яблок. *www.apple.com*

5

Американская мечта
В 1972 году NASA объявило о разработке первого шаттла. Космический корабль после десятков падений все-таки смог вывести первый экипаж в космос. *www.nasa.org*

Встреча с инопланетянами
Согласно сериалу *Star Trek* в 2063 году земляне встретились с первой инопланетной расой Вулканами. Обязательно купи себе значок, как у команды «Интерпрайза», и долго смотри на звезды. *www.star-trek.com*

6

Забытые полюса
В 1909 году Роберт Пири и его чернокожий спутник Мэтью Хэнсон стали первыми людьми, добравшимися до Северного Полюса. Съешь шоколадное мороженое в честь смелого командора. *www.icecream.com*

7

Алфавит Интернет
В этот день на свет в 1969 году появился алфавит Интернет. Это был перечень первых стандартов и документов, названный «Request for comment». Одним из первых стал RFC 822 — стандарт для электронной почты. Конечно, это не Кирилл и Мефодий, но тоже круто. Выпей газировки. *www.internet.com*

8

Первая победа Microsoft
В 1997 году Microsoft Corp выпустила *Internet Explorer 4.0*, который очень скоро завалил менее успешного конкурента по браузерной войне Netscape Navigator. В честь столь знаменательного события обязательно посети сайт *Netscape*. *www.netscape.com*

12

Драгоценный Хоббит
В 2002 году на аукционе Сотби была продана первая редакция «Хоббита», подписанная Дж. Р.Р. Толкиеном за $66,630. Теперь она стоит в пять раз больше. Сходи в кино на трилогию. *www.tolkien.ru*

Выход Painkiller
Компания Dreamcatcher обещает выпустить *Painkiller*. Если эта игра не изменит стандарты, то уж точно доставит немало удовольствия. Запасись терпением и витаминами. *www.painkiller.com*

13

День Овцы
Что снится клонированным овцам? Видимо, прыгающие через ограду люди. В 1998 году у клонированной овцы Долли появилось здоровое потомство. Постарайся хотя бы в этот день не есть баранину. *www.cooking-book.ru*

14

День Китайца
В 1989 году на территории Китая родился 1.100.000.000 по счету ребенок. Ему подарили квартиру и небольшую сумму денег. Обязательно посмотри фильм с Джетом Ли. *www.china.org*

15

Рождение G-E
В 1892 году была основана компания *General Electric*, давшая нам кучу полезных мелочей. В знак почтения пять раз поклонись электрической зубной щетке или унитазу с подогревом. *www.ge.com*

19

Назло рекордам
В 1994 году Грем Обри установил новый мировой рекорд в гонке на 10 километров. Возможно, настало время задуматься о занятиях спортом? Запишись в фитнес-клуб. *www.fitness.com*

20

Manhunt на PC
Самый жестокий и яркий приставочный экшен *Manhunt* выходит на PC. Запасись бинтами, бейсбольными битами и целлофановыми пакетами. Убивать придется много и жестоко. *www.take-two.com*

21

Hitman: Contracts
Пришло время надеть старый смокинг, взять в руки пару черных пушек с глушителями и отправиться на очередное задание. Хитман вернулся и бессонные ночи вместе с ним. *www.hitman.com*

22

Международный день Земли
У нашей с тобой любимой планеты тоже есть свой день рождения. Посади деревце, покорми белочек в лесу или помоги убрать мусор. Природа тебе этого не забудет. *www.earth.com*

26

День Мертвецов
В этот день на экраны кинотеатров выходит римейк культового трэш-слэшера Джона Ромеро *Dawn Of The Dead*. Старайся не есть в этот день мяса. Сам понимаешь, что из этого может получиться. *www.dowanofthedead.com*

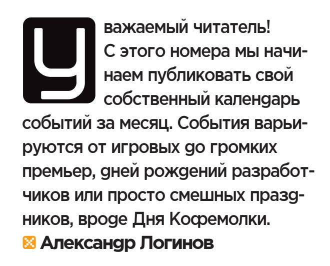
27

Lineage 2
Настоящий праздник для всех любителей многопользовательских игр. Корейская компания NC Soft и легендарный *Ричард Гэрриот* выпускают *Lineage II: The Chaotic Chronicle*. Перед запуском игры не забудь набить холодильник на неделю вперед. *www.lineage2.com*

29

Daikatana
Создатель *Doom* Джон Ромеро объявил о том, что *Daikatana* превратит в «bitch» каждого игрока. В результате этой самой Bitch стал сам Ромеро, уволенный из Ion Storm. *www.rome.ro*

Календарь CGW на апрель 2004



Уважаемый читатель! С этого номера мы начинаем публиковать свой собственный календарь событий за месяц. События варьируются от игровых до громких премьер, дней рождений разработчиков или просто смешных праздников, вроде Дня Кофемолки.

Александр Логинов

ПЯТНИЦА | СУББОТА | ВОСКРЕСЕНЬЕ

2

Milia 2004

Последний день работы игровой выставки *Milia 2004* на солнечном каннском побережье. Скажи «Прощай» модным бутикам и Жану-Полю Готье. www.milia.com

Doom alpha

Ровно 11 лет назад компания id Software завершила работу над 0.4 версией Doom alpha. Полная версия игры увидела свет лишь 10 декабря того же года. История повторяется? www.doom3.com

3

День Ноутбука

Что бы ты делал без своего ноутбука? Компания IBM тоже так думала в далеком 1986 году, представляя PC Convertible. www.ibm.com

День кофемолки

В 1829 году Джеймс Каррингтон (James Carrington) запатентовал кофемолку. Он был хороший малый. www.nescafe.com

4

Пора перевести время

Половина Европы переходит на летнее время. Не забудь перевести часы. Или они переведут тебя. www.clock.ru

10

Время отдыхать!

В 1825 году открылся первый отель на Гавайях. Теперь этот курорт ежегодно посещают до 5 миллионов человек. Отдохни от работы. www.hawaii.com

Игровая конференция

Последний день канадской *Computer Game Technology Conference 2004*. Обычно в последний день многочисленные разработчики демонстрируют свои последние продукты. Мы ждем сенсационного анонса от Bioware. www.bioware.com

16

День Мстителя

Легендарный комикс *The Punisher* выходит на большой киноэкран. Посмотри, как Томас Джейн будет медленно убивать не в меру растолстевшего Джона Траволту. www.thepunisher.com

17

Первый мегабитный чип

В 1986 году компания IBM произвела первый в мире мегабитный чип. Через несколько лет настольные компьютеры стали доступны всем. Подари своему компьютеру новую клавиатуру и мышь. www.ibm.com

С Новым годом!

Жители Бирмы отмечают Новый год. Ты тоже не отставай и подними бокал игристого шампанского или колы. www.cocacola.com

18

Matrix has You

Ровно год назад игра *Enter the Matrix* ушла на золото. За год продаж это нелепое творение Дейва Пери достигло тиража в 6 миллионов экземпляров. Люди просто обожают Нео. Обязательно пересмотри все три части *The Matrix*. www.thematrix.com

23

Новый вкус Кока-колы

В 1985 году компания Coca-Cola объявила об изменении волшебной формулы *Coca-Cola*. Попробуй достать банку до 1985 года выпуска и почувствуй разницу. www.coca-cola.ru



24

Праздник Настольных игр

Свои двери открывает Games Workshop, на котором будут представлены лучшие настольные игры, включая *Warhammer Fantasy Battle* и *Warhammer 40.000*. Иногда полезно помнить, откуда все пошло. www.games-workshop.com



30

The Mask 2

Культовый фильм, открывший нам Джимми Кэрри и Камерон Диас, возвращается. Вторая часть *«Маски»* обещает стать одной из самых ярких комедий этого лета. Купи себе маску. hollywood-costumes.com



Да, это — война!

ДАРРЕН ГЛЭДСТОУН

Rome: Total War — революция в жанре RTS?







Битва во всей своей красе

Перед вами осада города — один из множества типов сражений, которые способен моделировать боевой движок *Rome: Total War*. Как видите, все элементы боя проработаны до мелочей, вплоть до артиллеристов, управляющих катапультами, и снарядов, бомбардирующих стены. А самое замечательное то, что вы сами сможете определять степень своего участия в происходящем на экране. Идеальный вариант для не отличающихся быстротой реакции компьютерных генералов!

Игры, подобные *Rome: Total War*, не делаются в один день. Уже более трех лет дизайнеры Creative Assembly трудятся в поте лица, реалистично и в мельчайших деталях воссоздавая все сферы жизни Римской Империи, оттачивая баланс и доводя до совершенства потрясающий трехмерный движок, равных которому в современной игровой индустрии просто не существует. Согласитесь, для небольшой студии, в которой работает всего 70 человек и которая расположена в английской глубинке неподалеку от города Хоршэм, это совсем неплохо!..

Поворачивая время вспять (снова)

Начнем с краткого ликбеза для тех, кто последние несколько лет провел в танке и ничего не знает про серию *Total War*. Ее первая часть — *Shogun* — вышла в 2000 году и сразу же стала настоящей сенсацией. Игра сочетала элементы походовой настольной стратегии *Risk* и тактической RTS. Ее главным достоинством по праву считались бои в реальном времени с участием до 5000 юнитов. (Правда, тогдашний уровень развития технологий налагал на разработчиков определенные ограничения — так, ландшафты, на которых разворачивались сражения, были трехмерными, а вот сами солдаты представляли собой 2D-спрайты.) Весьма интересной была и «глобально-стратегическая» часть игры - планирование, экономика, дипломатия, разведка и т.д. В 2002 году вышло продолжение *Shogun* под названием *Medieval: Total War*, в котором графика была несколько улучшена, а оба аспекта геймплея — и стратегический, и тактический — стали еще сложнее, глубже и увлекательнее. Тем не менее нужно признать, что никаких революций Medieval не совершил, будучи классическим сиквелом, сделанным по принципу «всего больше и лучше».

Третья часть серии *Total War* — *Rome* — будет ПРИНЦИПИАЛЬНО отличаться от обоих своих предшественников. Графика в ней наконец-то станет полностью трехмерной, все недочеты, упрощения и условности предыдущих серий будут устранены — а геймплей при этом, как ни странно, станет значительно динамичнее и легче в освоении, чем раньше.

Более того, по словам разработчиков, геймплей *Rome: Total War* будет настолько простым (или сложным), насколько вы сами этого захотите — благодаря полностью переработанному интерфейсу и инновационной системе всплывающих меню. Назначая губернаторов для управления городами и поручая генералам командование войсками в бою, вы отдаете на откуп компьютеру рутинную управленческую деятельность. При этом вы в любой момент можете — если считаете, что того требуют обстоятельства — взять бразды правления в свои руки и лично провести ту или иную ответственную операцию.

«Сам факт того, что игровая механика очень сложна, отнюдь не означает, что геймплей тоже должен быть сложным и запутанным, — объясняет Тим Ансел (Tim Ansell), управляющий директор Creative Assembly. — Наша главная цель — избавить игроков, которые не захотят возиться с однообразным микро-менеджментом, от такой необходимости».

В исторически-достоверной одиночной кампании нам предстоит бороться за римский престол, бу-





Рим нуждается в полководце, который сокрушит орды варваров. И этим полководцем вполне можешь стать ты!

«Сам факт того, что игровая механика очень сложна, отнюдь не означает, что геймплей тоже должен быть сложным и запутанным».

ду чи главой одного из трех аристократических домов — Юлиев, Брутов или Сципиев. Долгая и непростая дорога к трону будет разбита на несколько этапов: Prologue (по сути — туториал, знакомящий игрока с историей объединения Рима), Imperial Campaign (кампания по завоеванию мира) и Provincial Campaign (мини-кампании по завоеванию отдельных территорий). Кроме того, в игре будет во всех подробностях смоделирован целый ряд исторических битв, в частности Battle of Asculum, - эти сценарии будут чисто тактическими, с заранее заданным составом и численностью войск.

Идущим на смерть посвящается...

Помимо введения игрока в курс событий, главная цель пролога — познакомить его с основами игровой механики и научить пользоваться интерфейсом. Специальные советники (которых при желании можно отключить) будут нашими гидами в пока еще малознакомом игровом мире: римские сенаторы ознакомят с тонкостями налогообложения, а генералы расскажут, как нужно воевать с ордами варваров. И неважно, кто вы — ветеран серии *Total War* или же зеленый новичок — в любом случае пролог не только поможет вам освоиться в игре, но и погрузит в ее непередаваемую атмосферу, больше всего напоминающую увлекательный исторический фильм. В величественных скриптовых секвенциях вы увидите отряды, выстраивающиеся для боя, а контекстно-зависимая музыка, динамически изменяющаяся в зависимости от происходящего на экране, сделает картину еще более достоверной. А еще разработчики планируют включить в финальную версию *Rome: Total War* голосовую озвучку, разъясняющую перед началом каждой битвы ее причины и вероятный исход.

Но довольно о скриптовых сценах и закадровых голосах. Если говорить о самом геймплее, то его главным нововведением станет упрощенная схема управления войсками. В неразберихе боя вы сможете просто обводить различные юниты рамочкой, объединяя их в группы, и приказывать этим группам вместе атаковать или обороняться. Кроме того, можно будет назначать управляемых AI генералов командирами боевых групп, перепоручая им непосредственное руководство подчиненными юнитами в бою, — это позволит вам сосредоточить свое внимание на наиболее важных участках сражения. (Кстати сказать, каждый генерал характеризуется тремя параметрами: Command, Influence и Management. Именно от них зависит боевая эффективность вверенного генералу отряда.) Благодаря удобным экранным индикаторам вы всегда будете знать, какое конкретно подразделение находится в данный момент под вашим контролем, кто его возглавляет и в каком

направлении оно развернуто. А возможность быстро изменять тип построения и направление, в котором повернут отряд, с помощью правой клавиши мыши, несомненно, значительно упростит тактическое маневрирование войсками в горячке сражения. На момент написания данного материала боевой интерфейс был еще далек от завершения, но в нем уже задействовано множество «горячих клавиш», а на экран выведены лишь наиболее важные и часто используемые кнопки.

Приведу еще один пример того, как разработчики стремятся облегчить нашу с вами жизнь, делая процесс управления многочисленными «мирными» аспектами игры максимально удобным, логичным и наглядным. Как известно, в любой походовой стратегии главный инструмент, имеющийся в распоряжении игрока, — глобальная стратегическая карта. В двух предыдущих играх серии *Total War* использовались схематичные 2D-карты, больше всего напоминавшие разрисованные тряпки. В *Rome: Total War* топографическая карта полностью трехмерна и содержит ОГРОМНОЕ количество ценной информации. Прежде всего, теперь вам будет намного легче разобраться, кому какая территория принадлежит. Далее, на стратегической карте будут показаны все атрибуты городов (доход от налогов, лояльность, прирост населения и т.д.) и их строительные цепочки. Что еще важнее, с помощью 3D-карты вы сможете заранее изучить места будущих битв, поскольку на ней в уменьшенном масштабе показаны ВСЕ холмы, овраги, водные объекты и прочие топог-


Боевые слоны — огромная сила. Вот только убирать за ними очень тяжело...

Total War Телешоу

Осенью ряд американских кабельных каналов начнет показ телешоу *Total War.*





УЖЕ СОВСЕМ СКОРО В США ВЫЙДЕТ НА ЭКРАНЫ реалити-шоу, главной темой которого станет альфа-версия *Rome: Total War* (между прочим, по словам Тима Анселла, за все время съемки эпизодов шоу игра НИ РАЗУ не зависла).

Созданием шоу занимается компания BBC и его английское название — Time Commanders. Основная идея заключается в следующем: в студии собирается группа людей, которые вместе разрабатывают стратегию и пытаются выиграть какое-нибудь историческое сражение, имевшее место во времена Древнего Рима. Участники шоу каждый раз подбираются случайным образом, а все их действия комментируют за кадром специалисты по военной истории, что открывает широкий простор для всевозможных шуток и приколов.

Тим Анселл рассказал нам, как во время съемок одной из серий учитель и три студента командовали варварскими племенами в битве против римлян. Группа выработала неплохую стратегию нападения, но один из юнцов считал, что лучшим вариантом действий была бы оборона. Участники проиграли сражение, и в конце один из военных историков сказал буквально следующее: «У вас была замечательная идея — и она вполне могла бы сработать. Но среди вас оказался трус! В древнем Карфагене тебя, парень, распяли бы за те приказы, что ты отдавал на поле боя». Бедный студент выглядел так, как будто он сейчас расплачется... А ведь телезрители так падки на сцены публичного унижения участников реалити-шоу!

В Америке шоу будет идти под названием *Total War* и, вероятнее всего, его показ по нескольким кабельным каналам начнется уже этой осенью. По словам Тима Анселла, BBC планирует сделать один сезон, посвященный Древнему Риму, а затем, пользуясь гибкостью игрового движка, продолжить сериал, моделируя сражения уже из других исторических периодов.

Рим нуждается в полководце, который сокрушит орды варваров. И этим полководцем вполне можешь стать ты!

«Салют идущим на смерть! И тем, кто уже умер...»

рафические факторы, которые необходимо принимать во внимание во время боя.

Вообще не будет преувеличением сказать, что именно трехмерная стратегическая карта является важнейшим элементом геймплея *Rome: Total War*. Ведь по ней шныряют туда-сюда шпионы, разведывающие позиции противника, ассассины занимаются физическим устранением вражеских генералов, дипломаты проникают в соседние города-государства, чтобы подкупом и угрозами склонить их на вашу сторону... А заседающий в Риме Сенат периодически поручает вам опциональные миссии, которые генерируются случайным образом и делают геймплей еще более разнообразным и нелинейным. Выполнение таких миссий может существенно ускорить рост вашего могущества и влияния, хотя если вы начнете набирать могущество чересчур быстро, Сенат, вероятнее всего, испугается этого и начнет вставлять вам палки в колеса. Если же вам захочется отдохнуть от военных тягот и полюбоваться наглядными результатами своих трудов, вы можете приблизить любой принадлежащий вам город и рассмотреть его живописную панораму во всех подробностях. Поверьте, это зрелище производит очень сильное впечатление (см. скриншот) и является одним из важнейших стимулов для продолжения завоеваний.

Тысячи актеров на экране

В отличие от *Shogun* и *Medieval* геймплей *Rome: Total War* не является искусственно разделенным на две почти не связанные между собой части — стратегическую и тактическую. Игра менее схематична и условна, чем ее предшественники, которые из-за чрезмерного внимания, уделенного сражениям в ущерб всем остальным элементам, казались несколько однобокими, — она демонстрирует идеальный баланс и глубочайшую проработку абсолютно всех — как военных, так и мирных — аспектов геймплея.

«Возможно, некоторые игроки вообще не захотят тратить время на тактические битвы и пройдут всю кам-

Малоизвестная военная кампания Флавия Маджория



В учебниках истории мы не встречаем упоминаний о коротком царствовании некоего Даррениуса Гладстоникуса, известного также под именем Флавия Маджория. А между тем этот деятель – он же ваш покорный слуга — всеми средствами расширял границы Римской Империи, не брезгуя никакими, даже самыми грязными приемами.

Как-то раз, вопреки всем рекомендациям туториала, я одновременно послал в соседний город разведчика, ассассина и дипломата. Следующие несколько ходов я собирал солдат, формируя две армии. Тем временем дипломат предъявил соседям мои притязания: в обмен на ненападение я требовал 1.000.000 динариев и право торговли. Если бы я мог, я потребовал бы еще несколько сотен девственниц-весталок, но, увы, правилами игры этого не предусмотрено... Галлы в ответ предложили мне всего лишь 475 динариев. Форменная насмешка! Но делать было нечего — и я взял деньги. Увы, переговоры никогда не были моей сильной стороной... К этому моменту разведчик уже выяснил, что эти дикари располагали весьма внушительной военной силой. В дело вступил ассассин. Он проник в тыл врага и ликвидировал галльского лидера. Убийство стало сигналом двум моим армиям, которые одновременно ударили по городу с разных сторон, взяв защитников в клещи. Галлы бежали, но их быстро переловили и казнили всех до одного. Пусть все знают, как я страшен в гневе!

панию, не покидая стратегической карты», — говорит Йан Роксбург (Ian Roxburgh), маркетинговый директор Creative Assembly. Честно говоря, мы были шокированы подобным заявлением. Несомненно, 3D-карта выглядит потрясающе и она в высшей степени удобна, но играть, действуя лишь на уровне глобальной политики, экономики и дипломатии? Без сражений?! Абсурд! Если в финальном варианте игры тактические битвы будут такими же красивыми и интересными, как в демо-версии, то я, например, просто не могу представить себе геймера, который добровольно лишит себя удовольствия лично руководить ими.

К сожалению, в последнее время термин «эпическая» слишком часто употреблялся применительно к совершенно не заслуживающим его играм — и в результате потерял свою былую ценность, — но в случае с *Rome: Total War* его использование оправдано на все сто процентов. Это ДЕЙСТВИТЕЛЬНО эпическая игра. Просто попробуйте представить себе на экране монитора более 10 тысяч различных юнитов одновременно (в игре имеется 20 играбельных фракций, восемь из которых доступны в одиночной кампании, и у каждой фракции будет примерно по 20 уникальных типов войск) или многопользовательскую битву с участием восьми живых игроков!..

Несмотря на то, что представители Creative Assembly тактично отказываются делать какие-либо комментарии по поводу других готовящихся к выходу «эпических» стратегий, Тим Анселл обронил мимоходом, что наблюдающийся в последнее время подъем интереса к данному жанру является лучшим доказательством того, что усилия его студии не пропали даром. Действительно, нужно признать, что в деле создания глобальных стратегий дизайнеры Creative Assembly опережают сейчас всех своих конкурентов как минимум на несколько лет. А созданный ими уникальный трехмерный движок открывает широчайшие возможности по изготовлению различных пользовательских модов. По всей видимости, вместе с игрой будет поставляться и полнофункциональный редактор, позволяющий самому создавать карты и скины для юнитов. Теоретически на

В последнее время термин «эпическая» слишком часто употреблялся применительно к совершенно не заслуживающим его играм — и в результате потерял свою былую ценность, — но в случае с *Rome: Total War* его использование оправдано на все сто процентов.



Представители Activision утверждают, что на экране будет одновременно присутствовать более 10 тысяч юнитов. Не верите? Попробуйте сами посчитать их. Нам это не удалось...

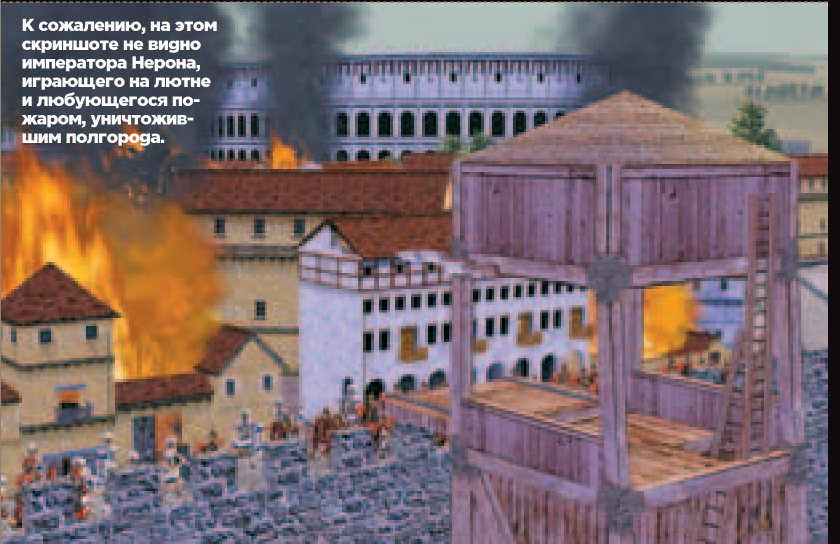
движке *Rome: Total War* можно с любой степенью достоверности моделировать все исторические сражения вплоть до 1350 года нашей эры — т.е. до появления огнестрельного оружия, — а значит, ветераны серии *Total War* смогут воссоздать в полном 3D свои любимые битвы из *Shogun* и *Medieval!*

Впрочем, кто сказал, что сражения непременно должны быть историческими? Разве эпическое противостояние сил Света и Тьмы было бы менее интересным? Единственная проблема здесь связана с тем, что игровой код *Rome: Total War* не позволяет создавать летающие юниты. Так что, увы, никаких драконов и назгулов не будет — по крайней мере до тех пор, пока какой-нибудь талантливый модостроитель не напишет для них специальный программный модуль.

Вы спросите — что же дальше? На данный момент игра находится в стадии альфа-версии и ее выход намечен на осень (прогнозисты *CGW* называют в качестве наиболее вероятного срока октябрь). Ну а потом… потом, скорее всего, стратегическая линейка *Total War* будет продолжена. Откуда мы это знаем? Просто, выпив с нами пива, дизайнеры Creative Assembly случайно проговорились о том, что они уже некоторое время занимаются разработкой очередной части серии… Ждите подробного рассказа об этом секретном проекте в нашем репортаже с выставки *E3*, которая состоится уже совсем скоро — в мае.



Лучший способ отдохнуть от военных тягот — полюбоваться панорамой какого-нибудь из принадлежащих вам городов.



К сожалению, на этом скриншоте не видно императора Нерона, играющего на лютне и любующегося пожаром, уничтожившим полгорода.



20 исторических названий

Перед вами – полный список враждующих фракций *Rome: Total War*, действующих на территории Европы и Северной Африки:

- Дом Юлиев
- Дом Брутов
- Дом Сципиев
- Сенат и народ Рима
- Македония
- Египет
- Империя Селейцид
- Карфаген
- Парфия
- Понт
- Галлия
- Германия
- Британния
- Армения
- Дакия
- Греческие города
- Нумидия
- Скифия
- Иберия
- Фракия

Правь миром!

Возрождение жанра RTS: время эпических битв

Даррен Глэдстоун

Думаю, не ошибусь, если скажу, что всем нам — поклонникам RTS — уже давным-давно осточертело без конца добывать руду, золото и лес. К счастью, есть разработчики, пытающиеся внести в застоявшийся жанр свежие идеи (например, студия Creative Assembly со своим революционным проектом *Rome: Total War*, являющимся темой этого номера) и сделать навязшие в зубах бои в реальном времени действительно тактическими и масштабными. Помимо *Rome: Total War* на данный момент в разработке пребывают еще две в высшей степени интересные и инновационные стратегии, издателем которых является Electronic Arts, — это *Lord of the Rings: Battle for Middle-earth* и *Black & White 2*. Мы встретились с их разработчиками и подготовили для вас эксклюзивные Previews обеих игр. Читайте и наслаждайтесь собственной исключительностью — этой информации вы не найдете больше нигде.


По словам представителей ЕА, на поле боя будут одновременно присутствовать до 500 юнитов.

Lord of the Rings: Battle for Middle-earth

Нет, это НЕ Generals 1.5

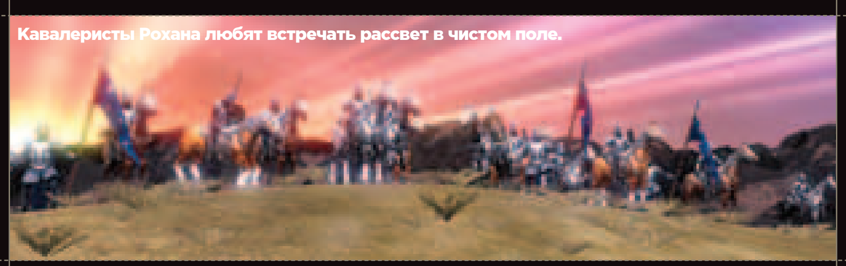
На протяжении всего нашего разговора со старшим продюсером *Battle for Middle-earth* Гарвардом Бонином (Harvard Bonin) он неустанно вбивал в наши тупые головы одну простую мысль: данная стратегия НЕ является банальным фэнтези-переложением *Command & Conquer: Generals*, а представляет собой совершенно самостоятельный и оригинальный проект. И действительно, показанная нам версия игры не имела практически ничего общего с тем, что разработчики EA Los Angeles демонстрировали прессе в конце прошлого года.

«Мы критически оценили свою работу и пришли к выводу о том, что у нас получается очередная безликая RTS, — рассказывает Гарвард Бонин. — А ведь нашей целью было создать масштабную инновационную стратегию, главную роль в которой будет играть сам волшебный мир Средиземья. И в новом варианте *Battle for Middle-earth* вы действительно увидите не только светлую, но и темную его сторону, не показанную в фильмах Питера Джексона!» (Например, сюжет кампании за Мордор практически не связан с событиями оригинальной книги и включает в числе прочего штурм и разорение Ривенделла!)

Чтобы достичь своей амбициозной цели, дизайнерам EA Los Angeles пришлось отказаться от целого ряда ставших уже классическими канонов и штампов жанра RTS. Более того, разработчики надеются, что им удастся раздвинуть границы самого понятия «стратегии в реальном времени» — причем сделать это таким образом, чтобы, с одной стороны, привлечь новых фанатов, а с другой — не оттолкнуть от игры ветеранов риал-тайм стратегий. «Старые правила и традиции RTS душат нас — именно поэтому мы хотим радикально изменить облик жанра», — объясняет Гарвард Бонин.

Своим главным принципом создатели *Battle for Middle-earth* провозгласили внимание к деталям - ведь именно детали делают игровой мир живым и заставляют игроков отождествлять себя с юнитами, которыми они управляют. Помнится, Дастин

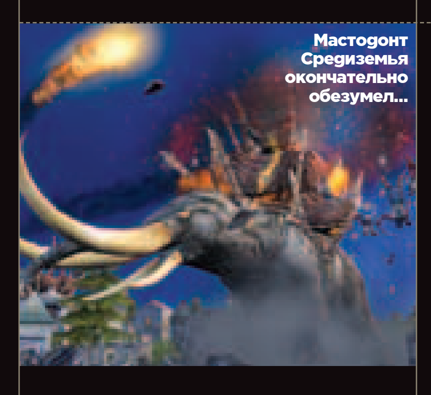
Всадники Рохана собрались на прекрасной равнине Эдорас. Все готово к началу скачек...



Кавалеристы Рохана любят встречать рассвет в чистом поле.



Главное — не допустить уничтожения Белого Древа Минас-Тирита. Если это несчастье все-таки случится, то... вам придется переигрывать уровень с самого начала.



Мастодонт Средиземья окончательно обезумел...

Браудер (Dustin Browder), директор по дизайну, туманно намекал на нечто подобное во время прошлогодней беседы с нами, но теперь же основополагающая концепция *Battle for Middle-earth* была сформулирована без недомолвок — и суть ее заключается в том, что все карты в игре являются составными частями ЕДИНОГО, ЖИВОГО и ИЗМЕНЧИВОГО мира. Что сия заумная фраза означает? Сейчас попробую объяснить. Взглянув на стратегическую карту *Battle for Middle-earth* с высоты птичьего полета, вы увидите стандартную для RTS картину — армии, перемещающиеся по полям и весям. Но приблизьте камеру к земле — и перед вами откроется совершенно другой, живой и дышащий мир: вы сможете заглянуть под полог леса, увидеть рыб, плещущихся в ручьях, пасущихся оленей и порхающих птиц. (И, разумеется, услышать соответствующие звуки в формате Dolby Digital.) «Пролетев» на бреющем полете, к примеру, над Минас-Тиритом, вы обнаружите, что огромный город живет собственной жизнью, люди работают, общаются, ходят по своим делам и т.д. и т.п. — как в хороших RPG. Теперь, надеюсь, вы понимаете, что создатели *Battle for Middle-earth* понимают под «вниманием к деталям»?

Следующий по важности приоритет разработчиков — «внимание к юнитам». Солдаты в игре не просто красиво выглядят — они еще и ведут себя соответствующим образом, адекватно реагируя на все, что с ними происходит. «В *Command & Conquer: Generals*, — говорит Гарвард Бонин, — юниты были пушечным мясом. Вы не думали и не заботились о них, т.к. большинство боевых единиц было машинами; а вашей единственной целью было наклепать армию побольше и послать ее на противника». Но сейчас графическая мощь компьютеров возросла настолько, что позволяет разглядеть каждого отдельного бойца, а значит — пора начинать относиться к ним как к личностям.

«Все дело в дизайне, AI и стиле, — подчеркивает Гарвард Бонин, — вы командуете не роботами, а живыми людьми!» И действительно, в показанной нам демо-версии солдат при всем желании нельзя было принять за безмозглых роботов, равнодушно марширующих навстречу смерти.

Например, в одном из сценариев разъяренный мумак пробивался через толпу, состоящую из солдат и мирных жителей. Люди при этом разбегались от него во все стороны в поисках укрытия — точно так же вел бы себя любой из нас! А затем зверь угодил в засаду. Начался бой — и мы увидели, как мастодонт отчаянно мечется и крутится во все стороны под градом ударов и выстрелов. Никакой т.н. «стандартной боевой анимации»! Через несколько секунд слон стал совершенно невменяемым и понесся обратно по городским улицам, сея смерть и разрушение, пока не упал, обессилев от многочисленных ран. Так вот, на протяжении всей этой сцены зверь НИ РАЗУ не повторил какое-либо «стандартное» движение.

Мы также наблюдали, как Древень напал на группу гоблинов, которые вовремя заметили его и обстреляли с дистанции огненными стрелами. Будучи разумным деревом, Древень резко развернулся и бросился к ближайшей реке, окунулся в нее, погасив пламя, и затем мокрый и неуязвимый для огня вновь ринулся на врагов.

Подобные поступки выглядят чертовски реалистично и заставляют тебя поверить, что персонажи игры — живые люди (гоблины, энты и т.д.). Впрочем, Гарвард Бонин признает, что подобное очеловечивание юнитов создает разработчикам новые трудности: «Разрушив шаблоны и стереотипы жанра RTS, мы столкнулись с новыми, ничуть не менее серьезными проблемами, причем все они лежат в области фундаментального игрового дизайна, и, вступив на новую, неизведанную стезю, мы были вынуждены заниматься их решением». Так, например, появление разумных и думающих юнитов легко могло оттолкнуть от игры поклонников ортодоксальных RTS — посудите сами, разве можно управлять армией, каждый боец которой имеет собственные мозги и в случае опасности старается спастись? Но дизайнеры нашли способ преодолеть данное противоречие: да, у солдат есть собственные наклонности и желания, но вы — командир — имеете возможность отдавать им приказы, которых НЕЛЬЗЯ ослушаться. Но, выполняя ваши команды, юниты всегда будут тем или иным способом демонстрировать вам свое к ним отношение. Возьмем уже упомянутый пример с Древнем, который бежит к воде, чтобы спастись от огненных стрел. Вы, конечно, можете приказать энту забыть о собственной безопасности и продолжить самоубийственную атаку - но решитесь ли вы после этого взглянуть ему в лицо, на котором написаны страх и боль? То-то...

В настоящий момент дизайнеры EA Los Angeles продолжают активно тестировать различные инновационные идеи, параллельно дорабатывая графический движок *Battle for Middle-earth*, оттачивая игровой баланс и шлифуя AI. Пожелаем им удачи! 


Фото из семейного альбома семьи Глэдстоунов: папаша распекает юного Даррена за плохое поведение за столом.

Black & White 2

Боги определенно сошли с ума!

Если создатели *Battle for Middle-earth* собираются, условно говоря, «рассмотреть под микроскопом целую вселенную», то разработчики *Black & White 2*, возглавляемые великим Питером Молинье (Peter Molyneux), напротив, хотят отодвинуть камеру, через которую мы смотрим на игровой мир, немного назад и сосредоточить усилия на улучшении всех элементов оригинала.

Возможно, вы не в курсе, но Питер Молинье уверен, что вторая часть *Black & White* войдет в число пяти «самых эпических игр нашего времени». Амбициозно, ничего не скажешь, правда, чтобы это произошло, разработчикам придется вначале радикально улучшить AI титанов. Потому что в первой серии существа — признаемся честно! — были тупы как пробки, и по большому счету геймплей сводился к возне с гигантским безмозглым тамагочи. В *Black & White 2* поведение титанов (волка, коровы, льва, обезьяны и тигра) будет более адекватно и зрелищно отражать особенности их воспитания. Уже на нынешней стадии разработки поумневший AI способен делать намного больше, чем раньше. Существа действительно станут вашими помощниками, а в случае необходимости — и генералами, которые поведут ваши армии в бой. По словам разработчиков, титаны станут по-настоящему уникальными личностями и будут вести себя как живые. Мы видели текущую версию *Black & White 2* и свидетельствуем — твари уже сейчас выглядят намного лучше, чем в первой части.

Создание игры с нелинейным сюжетом и геймплеем — дело в высшей степени трудное (так утверждает глава Lionhead Studios маэстро Питер Молинье). Но, пожалуй, главная проблема разработчиков связана с необходимость адекватно выразить в графике стиль геймплея, выбранный игроком. Например, геймеры, склонные к добру и милосердию, получат возможность создать высокоразвитую мирную цивилизацию — способную, впрочем, в случае необходимости дать отпор любому агрессору. «Если вы выбрали в качестве приоритетов добро и мир, то геймплей *Black & White 2* будет несколько напоминать *SimCity*», — замечает Питер Молинье. М-да... *SimCity* — это, конечно,



Поединок Кинг-Конга и Смелого Льва.



В *Black & White 2* сражения будут играть намного более важную роль, чем в первой части.

Эта прекрасная обнаженная женщина — Сирена. Она материализуется в воздухе при использовании соответствующего эпического заклинания, и для врагов ее появление означает неминуемую смерть.

здорово, но где же здесь, спрашивается, пресловутый fun, ради которого люди, собственно, и играют в игры?

Ответ прост и очевиден: главный источник веселья в любой игре — это, разумеется, война. И сейчас мы поговорим именно о ней, тем более что самые главные изменения *Black & White 2* связаны именно с ведением боевых действий. Прежде всего теперь мы имеем возможность строить для защиты города всевозможные оборонительные сооружения, а также использовать для этой цели различные естественные преграды. Так, перекрыв стеной глубокий каньон и подведя к нему воду, мы сможем просто утопить наступающих вражеских солдат. А если вам лень возиться со строительством сложных сооружений, скастуйте какое-нибудь эпическое заклинание, например Siren, — прекрасная Сирена засосет всех врагов под облака, и больше вы их никогда не увидите...

Численность армий значительно возросла, и количество доступных команд увеличилось. При этом управление войсками, как ни странно, стало более простым и удобным, чем раньше. Вы хотите объединить две группы? Нет ничего проще: перетащите идентификационный флажок с одной группы на другую — и дело в шляпе! А зажав клавишу [Shift], вы получаете доступ к т.н. Advanced Commands, позволяющим задать направление атаки и модель поведения для любого юнита. По словам Питера Молинье, большинство геймеров вряд ли захотят возиться с этими «продвинутыми командами», но тем не менее разработчики сочли необходимым включить их в игру. И разумеется, вы сможете назначить своего титана командиром армии - и он поведет ее в бой против вражеского войска, во главе которого тоже будет стоять титан враждебного вам божества.

Обе игры — и *Battle for Middle-Earth*, и *Black & White 2* — будут закончены не раньше конца 2004 года, и их разработчикам предстоит проделать еще ОЧЕНЬ много работы. Но одно ясно уже сейчас: в ближайшем будущем жанр риал-тайм стратегий ждет серьезное обновление, а быть может даже — второе рождение. И это здорово, черт побери!



Многолюдные города живут своей жизнью. Их можно развивать. Или разрушать. Или и то и другое по очереди...



РЕПОРТАЖ С МЕСТА СОБЫТИЙ

2004: Год игрового железа

Игровые примочки стали главной темой выставки Consumer Electronics Show, прошедшей в Лас-Вегасе

Внутри

41 **True Crime**
Жанр *«GTA»* наконец-то обзаводится многопользовательским режимом!



42 **Конкурс модов к Unreal Tournament**
Nvidia, Epic Games и Atari проводят конкурс на лучший мод к Unreal Tournament с огромным призовым фондом!



46 **Джон Ван Канегем**
Интервью с создателем вселенной *Might and Magic*, почетным членом *Зала Славы CGW*.



400-долларовая консоль *APEXtreme* откроет для казуалов элитарный мир PC-игр.

Что обычно чувствуют люди, проведшие шесть дней и ночей в Лас-Вегасе? Сильнейшую головную боль, жуткое похмелье, а в нашем конкретном случае — помимо двух вышеназванных симптомов еще и мучительное желание стать обладателями крутейших примочек, которые мы увидели на прошедшей во всемирной столице игорного бизнеса выставке *Consumer Electronics Show*.

Суперприставки?

Как явствует из самого названия мероприятия, игры на нем играют второстепенную роль, а на первом месте здесь — всевозможные электронные гаджеты, зачастую вообще никак с играми не связанные. И все же на одном из небольших стендов мы отыскали действующую модель новейшей игровой консоли, привлекшую самое пристальное внимание посетителей. Речь идет о платформе APEXtreme, выпущенной компанией Apex Digital (www.apexdigitalinc.com) и предназначенной для проигрывания PC-игр без утомительных процедур их инсталляции, настройки и обновления. Рекламные анонсы звучат весьма многообещающе, однако на наш взгляд, существует множество серьезных и объективных препятствий, вполне способных преградить этому 400-долларовому приборчику путь к славе и коммерческому успеху. Например, возникает вопрос — достаточно ли будет процессора 1.2GHz и 256MB RAM для обеспечения нормальной скорости игры? Сможет ли 128-мегабайтная видеокарта соответствовать стандартам, установленным после появления на рынке акселераторов серии ATI Radeon 9100? Ведь, как ни крути, большинство современных игр требует для более-менее сносной работы CPU с частотой как минимум 1.8GHz. По словам представителей Apex, новейший чип DISCover, являющийся ядром приставки, и специально урезанная версия Windows XP Pro обеспечат более высокую производительность консоли по сравнению с компьютерами аналогичной конфигурации, но никаких конкретных сведений о том, НАСКОЛЬКО производительность APEXtreme будет выше, у нас пока нет.

С другой стороны, на основании личного опыта мы свидетельствуем: играть в *Madden 2004*, глядя в экран здоровенного телевизора, — это круто! А ведь создатели APEXtreme обещают также значительно упростить жизнь геймеров во всем, что связано с установкой всевозможных патчей и обновлений: при наличии подключения к Интернету (по модему или выделенной линии) приставка сама будет соединяться со службой GameSpy Arcade, автоматически (и совершенно бесплатно!) обновлять драйверы, а также скачивать и инсталлировать все вновь выходящие патчи. Если все обещания разработчиков окажутся правдой, то консоль APEXtreme действительно имеет шанс стать этаким «поводырем», который по вполне божеской цене откроет для казуальных геймеров элитарный мир PC-игр. Причем если компания Apex Digital всегда славилась именно своими «бюджетными» решениями (например DVD-плеерами по цене менее $100), то ее конкурент по выпуску приставки на базе технологии DISCover — Alienware — скорее всего предложит потребителям high-end вариант «консоли для PC-игр» — более дорогой и с более мощной начинкой внутри.

Еще одна интересная и перспективная разработка — консоль Phantom от Infinium Labs — демонстрировалась не в помещении выставки, а в холле близлежащей гостиницы. Мы имели счастье опробовать ее в действии, сыграв в *Return to Castle Wolfenstein*. Главная особенность данной платформы — отсутствие каких-либо устройств для чтения CD или DVD. Приставка соединяется с Интернетом через выделенную линию и получает оттуда абсолютно всю информацию, необходимую для полноценной игры. По словам представителя Infinium Labs Джеймса Робертса (James Roberts), цена консоли составит от 300 до 500 долларов. В ней будет установлен мощный процессор от AMD, 1GB RAM и видеокарта GeForceFX 5700 — впрочем, в финальном варианте приставки ее технические характеристики могут еще измениться. По всей видимости, руководство Infinium Labs планирует получать основную прибыль не от продажи самой консоли, а от помесячной подписки на свою игровую систему, основанную на высокоскоростном обмене данными между приставками и сервером. Недавно в Infinium пришел новый исполнительный директор, поэтому некоторые возможности и точная цена аппарата пока еще не определены окончательно, но в любом случае выход Phantom намечен на конец текущего года. Главный же вопрос, волнующий потенциальных подписчиков Infinium Labs и, увы, остающийся пока без ответа, — какие игры будут доступны на данной системе?

В пыточном кресле Gamedeck, стоящем $6000, не хватает разве что кляпа.



***Gamedeck* — идеальный кокпит для хардкорных геймеров.**

Приставка *Phantom* предназначена для высокоскоростного обмена данными с сервером и не имеет устройства для чтения дисков.



Zen Portable Media Center **предназначен для проигрывания видеофайлов. Любого содержания.**

Нам встретилось несколько любопытных компьютерных разработок, таких например, как интеграция PC в домашний развлекательный центр.

Следующим экспонатом, привлекшим наше внимание, стало пыточное кресло Gamedeck от компании Designyard (www.thegamedeck.com), одним из элементов которого является игровой компьютер. «Пожалуй, здесь только кляпа не хватает», — подумали мы, в первый раз увидев эту конструкцию. Gamedeck состоит из массивных сварных металлических деталей, и его подлокотники эффектно откидываются в сторону, когда вы занимаете место в игровом кокпите. Кресло в высшей степени комфортно и эргономично, что, впрочем, неудивительно, учитывая его цену — $6000. Как в гигантском трансформере, подставка для клавиатуры может опускаться, подниматься и отодвигаться, освобождая место для джойстиков и рулевых колес, смонтированных на подвижных кронштейнах, которые в случае необходимости откидываются вниз и фиксируются прямо перед игроком... В общем — идеальная вещь для хардкорных геймеров, проводящих за играми дни и ночи напролет.

Компьютер — в каждый дом!

Честно говоря, за шесть дней выставки мы безумно устали слушать вдохновенные пророчества о грядущем «слиянии компьютера и приставки». К счастью, на *Consumer Electronics Show* в числе прочего нам встретилось и несколько по-настоящему интересных и инновационных «чисто компьютерных» разработок, таких например, как интеграция PC в домашний развлекательный центр. Различные варианты таких «компьютеризированных медиа-центров» представили компании Dell, HP и Gateway. Конечно, сама идея вмонтировать PC в аудио-видео центр отнюдь не нова (если помните, несколько лет назад фирма Gateway уже пыталась реализовать ее, выпустив систему Destination, с треском провалившуюся по продажам), но именно сейчас, когда технологии достигли достаточно высокого уровня, а цены на железо снизились, сразу несколько крупных производителей решили воплотить данную концепцию в жизнь.

Указанные медиа-центры представляют собой многоцелевые агрегаты, способные выполнять стандартные компьютерные функции (выходить в Интернет, скачивать файлы, принимать и отправлять электронную почту, гонять игры, читать и записывать CD и DVD-диски), а также показывать фильмы и проигрывать музыку. Каждый производитель разработал собственный подход к созданию таких аудио-видео центров, но наиболее широкий ассортимент моделей предложила компании Gateway. В частности, представленный ей комбинированный центр 610XL (см. фото) сделан по принципу «все в одном», а модель FMC-901 разработана как дополнение к стандартному домашнему кинотеатру.

Самое же сильное впечатление произвел на нас аппарат под названием Zen Portable Media Center от Creative. Он представляет собой переносное устройство размером 6 на 4 дюйма, позволяющее просматривать видеофайлы различного формата, например телепередачи, записанные с помощью компьютеризированного медиа-центра, рипнутые DVD-фильмы... ну и, разумеется, скачанную из Сети порнографию. Zen Portable Media Center работает с операционной системой Windows Mobile и поддерживает стандарт USB 2.0; кроме того, показанная нам версия прибора имела аж 20GB дискового пространства, что позволяет 80 часов смотреть видео на трехдюймовом экране в разрешении 320x240 или же записать порядка 5000 песен. Появление ZPMC в продаже намечено на осень, но мы уже сейчас начали готовиться к этому знаменательному событию, резко сократив свои расходы, чтобы скопить необходимые 400 баксов.

Мы покидали выставку *Consumer Electronics Show 2004* в твердой уверенности, что в ближайшие годы и игры, и игровые технологии ждет необычайный подъем. Позиции PC на рынке игровых платформ сильны как никогда, и если серебристая приставка для компьютерных игр действительно оправдает возлагаемые на нее надежды, то нас, PC-геймеров, ожидает настоящий бум высококачественных и инновационных игрушек. И это здорово. **Даррен Глэдстоун и Уильям О'Нил при поддержке Ивана Сулика и сайта www.1up.com.**



Модель Gateway 610XL **представляет собой полноценную развлекательную систему, сделанную по принципу «все в одном», — на ней можно играть в игры, слушать музыку, смотреть DVD-фильмы и записывать видео.**

Проверка объективности рейтингов

Сравнение рейтингов, выставленных играм ведущими журналами и сайтами

Игра	CGW	Страна Игр	PC Игры	Навигатор Игрового Мира	Игромания	AG.ru	GameSpot	1UP.com	GameRankings.com
Beyond Good & Evil	9.0	8.5	8.0	8.9	9.0	9.1	8.3	7.5	8.7
Deus Ex: Invisible War	6.0	8.5	9.0	7.7	8.0	6.3	8.0	7.0	8.2
Lords of EverQuest	6.0	—	—	—	7.0	5.4	5.5	3.0	6.2
Need for Speed Underground	9.0	8.0	8.0	9.0	9.0	8.8	8.0	9.0	7.7
Prince of Persia: The Sands of Time	9.0	9.5	8.5	9.1	9.0	8.0	8.9	9.5	9.1



ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

True Crime Wave

На PC выходит очередная GTA-подобная игрушка


По мере прохождения герою становятся доступны новые приемы рукопашного боя.

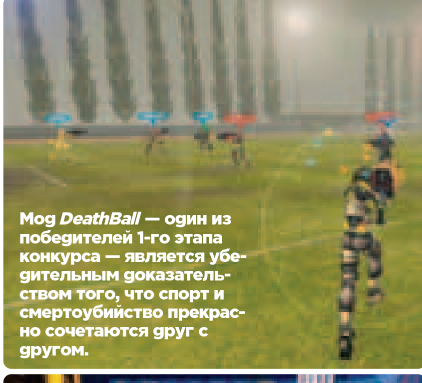

Хмм... Такое ощущение, что где-то мы уже видели этот трюк...

Состоявшийся несколько месяцев назад консольный релиз игры *True Crime: Streets of L.A.* от Activision вызвал в приставочной прессе, мягко говоря, неоднозначную реакцию. Одни издания обозвали ее «клоном *Grand Theft Auto*», а другие выдвинули на престижную церемонию Spike TV Awards в качестве кандидата на звание *Лучшего Экшена 2003 Года*. А теперь *True Crime: Streets of L.A.* выходит на PC, и в отличие от разработчиков Rockstar дизайнеры и программисты Activision весьма творчески подошли к процедуре портирования игры на компьютер.

Для тех, кто не в курсе: источником вдохновения для создателей *True Crime* послужил фильм *«Смертельное оружие»* и подобные ему голливудские боевики. Вас ждут 240 квадратных миль виртуального (но воссозданного с идеальной точностью!) Лос-Анджелеса, разветвленный сюжет, а также множество колоритных персонажей — опасных преступников, осведомителей полиции и просто уличных хулиганов. Раскрывая преступления и разбивая бандитам головы, вы будете постепенно осваивать новые трюки и приемы рукопашного боя, стрельбы и вождения автомобилей. В озвучке игры приняли участие такие известные актеры, как Кристофер Уокен, Гари Олдман, Майкл Мэдсен, Мишель Родригес, Мако и другие.

Но главным достоинством PC-версии *True Crime: Streets of L.A.* станет, конечно же, многопользовательский режим. Да, да, самый настоящий multiplayer на улицах Лос-Анджелеса — причем целых пять разнообразных модов! До четырех игроков смогут вместе развлекаться через GameSpy или LAN: гоняться друг за другом по городу (Fast and Furious), патрулировать улицы в поисках неприятностей (The Beat) и т.д. и т.п... Кроме того, по словам продюсера игры Т. Куинси Джеффферсона (T. Quincy Jefferson), в мультиплеере будут доступны скины героев различных игр от Activision и дополнительные виды оружия. Выход *True Crime: Streets of L.A.* намечен на конец 2004 года, и мы непременно еще вернемся к этому многообещающему экшену на страницах *CGW*. Следите за анонсами!

Даррен Глэдстоун


Мод *DeathBall* — один из победителей 1-го этапа конкурса — является убедительным доказательством того, что спорт и смертоубийство прекрасно сочетаются друг с другом.


В анимешном моде *Jupiter Effect* царят роботы и мультяшные взрывы.


Conquest Marines — командный мод с ключевыми объектами на уровнях, огромным арсеналом ручного оружия и множеством боевых машин.

UNREAL!

Конкурс модов с призовым фондом в 1 миллион долларов

Сделай классный мод к Unreal и выиграй движок за $350.000!

Фанаты и создатели модификаций к Unreal, радуйтесь! Ибо компании Nvidia, Epic Games и Atari затеяли грандиозный конкурс под названием $1.000.000 *Nvidia Make Something Unreal Contest*. Цель конкурса — дать возможность творческим группам и отдельным «модостроителям» проявить свои таланты. В качестве призов будет роздано $555.000 наличными, 100 мощных компьютеров на базе процессоров от AMD, а победитель помимо денежного вознаграждения получит еще и лицензионную копию Unreal Engine (стоящую, между прочим, $350.000).

«Главной причиной, побудившей нас устроить этот конкурс, было желание поощрить геймеров к созданию новых классных модов для *UT2003* и *UT2004*, — говорит представитель Epic Entertainment Марк Рейн (Mark Rein). — В результате потребители, купившие наши продукты, получат огромный бонус, т.к. все моды, участвующие в конкурсе, будут доступны в Сети и в них можно будет играть совершенно бесплатно — разумеется, при условии, что у вас имеется легальная копия *UT2003* или *UT2004*. Кроме того, мы хотим привлечь внимание игровой общественности к выдающимся модам и людям, которые их создают».

Конкурс разбит на несколько этапов, из которых первые два уже завершились, а два дополнительных этапа и финал — еще впереди. Моды-победители первых этапов выложены на официальном сайте *Unreal Tournament* (www.unrealtournament.com) и на *nZone* — игровом сайте компании Nvidia (www.nvidia.com/nzone).

У вас есть самодельный мод, имеющий шанс стать призером конкурса? Тогда не теряйте времени — дата окончания приема заявок третьего этапа — 30 апреля 2004 г. И имейте в виду — вас ждет суровая конкуренция! Ведущий дизайнер Epic Games *Клифф Блежински* (Cliff Bleszinski), больше известный фанатам как *CliffyB*, сказал по этому поводу так: «Нас поразило высочайшее качество работ, присланных на конкурс. Некоторые моды, например Face-Off и DeathBall, — это настоящие шедевры!»

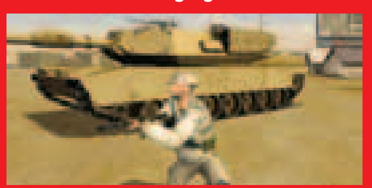
Подробно ознакомиться с правилами и условиями конкурса можно по адресу: www.unrealtournament.com.

Райан Скотт

Top 5 Downloads

5 лучших способов сэкономить деньги

Самые классные моды для Battlefield 1942



1 Desert Combat
DESERTCOMBAT.COM
Боевые действия переносятся в наше время. Шедевр!

2 Eve of Destruction
PLANETBATTLEFIELD.COM/EOD
Тотальная конверсия на тему Вьетнамской войны.

3 Forgotten Hope
FORGOTTENHOPE.BF194FILES.COM
Мод вводит в игру множество исторически достоверных стволов и боевых машин.

4 Merciless Creations 1942 Add-on and Texture Packs
PLANETDUNGEONSIEGE.COM/MERCILESSCREATIONS
Мод существенно улучшает графику и звук.

5 Homefront
PLANETBATTLEFIELD.COM/HOMEFRONT
Мод пока находится на стадии альфа-версии, но судя по всему, он даст нам то, чего мы ждали, но так и не получили в многопользовательском режиме *Halo*.

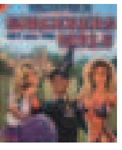
Хороший, плохой и злой

Новости и комментарии с Дикого Запада



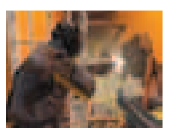
Хороший
Положение Джедаев в Star Wars Galaxies улучшилось

Мы много ругали эту игру на страницах *CGW* — но не со зла, а лишь потому, что в глубине души мы ее очень любим и хотим, чтобы она стала такой, какой ДОЛЖНА быть. И сейчас мы аплодируем дизайнерам Sony Online и LucasArts за то, что они наконец-то признали давным-давно всем известный факт: путь Джедая в *SWG* был форменным издевательством над игроком. Отныне процесс овладения Силой будет основываться на выполнении специальных квестов и в целом станет более простым и доступным. Кроме того, Джедаи не будут больше «умирать насовсем» — данная новость, без сомнения, порадует тех, кто потратил месяцы тяжелого труда на то, чтобы стать адептом Силы. Что касается обещанных нам космических сражений...



Плохой
Закрытие Legend Entertainment

Увы, одна из самых плодовитых и оригинальных игровых студий навсегда покидает нас. Компания Legend Entertainment, основанная в 1989 году ветераном жанра Adventure Бобом Бейтсом (Bob Bates), закрывается по прихоти боссов корпорации Atari. Последнюю работу Legend — *Unreal 2* — при всем желании нельзя назвать шедевром, поэтому давайте сейчас вспомним по-настоящему выдающиеся игры, вышедшие в разное время из стен этой студии: Steve Meretsky Spellcasting, Wheel of Time, Eric the Unready, Superhero League of Hoboken и другие.



Злой
Half-Life 2 в очередной раз отложен

Очередной месяц — очередное известие о переносе сроков выхода *Half-Life 2*. Согласно последним данным игра появится в магазинах не раньше осени 2004-го — т.е. через год после изначально заявленной даты релиза. Мы, конечно, понимаем, что разработчики столкнулись с целым рядом непредвиденных обстоятельств, главным из которых стала кража исходного кода, произошедшая прошлой осенью, мы им искренне сочувствуем, но в наши души уже начал невольно закрадываться скептицизм... Ведь еще немного и по количеству задержек и переносов Valve догонит нынешнего рекордсмена — студию 3D Realms. Кстати, вы все еще ждете *Team Fortress 2?..*



ВРЕМЯ СЕКСА

Тема игры — шоубизнес

The Movies — новый хит студии Lionhead

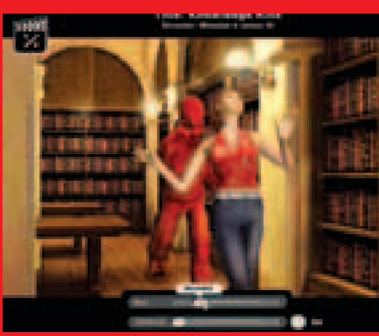
Возглавляемая Питером Молинье (Peter Molyneux) студия Lionhead ударными темпами готовит к релизу две в высшей степени амбициозные игры — *Black & White 2* и *The Movies.* Честно говоря, после знакомства с ранней версией *The Movies* на выставке *E3* мы опасались, что игра получится слишком сложной и навороченной, ведь по жанру она является гибридом симулятора киностудии (зарабатываем деньги, планируем расходы, поддерживаем актеров в счастливом состоянии) и программы для создания видеороликов. Смогут ли два таких разных элемента мирно ужиться в рамках одной игры? — думали мы. Но ведущий дизайнер Lionhead Адриан Мур (Adrian Moore) специально приехал к нам в гости, чтобы показать последнюю демо-версию The Movies и развеять тревожащие нас сомнения.

Разумеется, больше всего нас интересовала возможность создавать собственные киноэпизоды. «Игрок сам определяет степень своего участия в процессе съемки, — объяснил Адриан Мур. — При желании вы сможете абсолютно все делать самостоятельно — одевать звезд, выбирать и расставлять декорации и даже кричать: «Мотор!»

Действие игры охватывает период с 1900 по 2010 гг.; всего имеется 40 тематических наборов декораций, которые вам предстоит изучать, изменять по своему вкусу и использовать в съемках. Любителям сложных и замысловатых сюжетов Адриан Мур пообещал от 2 до 3 тысяч разнообразных сценок, разбитых на жанровые группы. Фильмы будут состоять из таких «элементарных» эпизодов, и для того чтобы задать ход событий, нужно будет всего лишь выбрать устраивающий вас сюжетный вариант на специальной интерфейсной панели.

Сцена получается недостаточно страстной? Не расстраивайтесь, достаточно сдвинуть вправо соответствующий ползунок внизу экрана — и действия персонажей сразу же станут более... хм... пылкими. Главное здесь — выдержать стиль, ибо созданный вами фильм будут оценивать суровые компьютерные критики, от мнения которых во многом зависят будущие кассовые сборы картины. Кроме того, в игру будет встроена возможность конвертировать снятые ролики в видеофайлы различных форматов — чтобы плоды вашего творчества могли оценить живые зрители и критики. Честно говоря, мы не очень удивимся, если выход *The Movies* откроет новую эру в истории машинимы (мультфильмов, сделанных на игровых движках). Победители онлайновых конкурсов на лучший ролик будут получать в качестве призов виртуальные деньги, которые можно будет потратить на приобретение бонусных предметов одежды, декораций и секретных эпизодов. Мы, например, уже начали писать сценарий крутого порнофильма, в конце которого одного из актеров по-настоящему убьют... впрочем, не будем забегать вперед. Следите за анонсами, ибо до осени мы еще непременно вернемся к The Movies на страницах *CGW*.

Даррен Глэдстоун



Шокирующие сцены из жизни Симов!

ЧЕРТ ПОБЕРИ! Перед вами, господа, — скриншот из *The Sims 2*, продолжения самой популярной PC-игры всех времен и народов. То, что когда-то начиналось как невинное развлечение из разряда «для всей семьи», начинает все больше и больше смахивать на продвинутую «клубничку».

Дизайнеры Maxis признают, что они всеми возможными способами стремятся раздвинуть рамки поведения Симов и сделать их жизнь максимально разнообразной, но, честно говоря, мы не уверены, что игра с ТАКИМИ сценами сможет уместиться в прокрустово ложе продуктов категории «Т» (с 13 лет).

С другой стороны, очевидно, что руководство EA не захочет лишаться многомиллионных прибылей и ни за что не допустит, чтобы игра *The Sims 2* вышла с рейтингом «М» (с 17 лет), поэтому, вероятно, в финальной версии сладострастным дамочкам придется как-то прикрыть свои роскошные тела.



Пятилетний план

Прошлое, настоящее и будущее наших любимых игровых дизайнеров

Майк Симпсон (Mike Simpson)

The Creative Assembly

Что вы делали пять лет назад? В 1998 году я только-только поступил на работу в компанию Creative Assembly, а до этого я в течение ряда лет руководил внутренними девелоперскими студиями Sony. Изначально мы собирались сделать простой *C&C*-клон, но вопреки господствовавшей тогда в жанре 2D-RTS тенденции — уменьшать масштаб сражений, сводя их к противостоянию на уровне взводов — мы решили увеличить размах битв и количество участвующих в них бойцов. Сильно увеличить. И сделать сражения полностью трехмерными и максимально реалистичными. Так родилась игра *Shogun: Total War*.

Что вы делаете сейчас? Мы завершаем работу над *Rome: Total War*. Это будет еще одна эпическая RTS с огромными армиями, продвинутой тактикой и мощной экономической системой. Игра делается на совершенно новом мощнейшем движке, который уже используется режиссерами ряда телешоу для создания компьютерной графики. Одной из наших главных целей было разрушить расхожий стереотип того, что RTS — это бездумный и однообразный жанр. Стратегия *Rome: Total War* очень проста в освоении и при этом чертовски глубока, разнообразна и красива. (*См. наше эксклюзивное Preview из первых рук в этом номере.*)

Как вы видите свое будущее через пять лет? Через пять лет в нашем распоряжении окажутся игровые движки, в восемь раз превосходящие по мощности те технологии, что мы имеем сейчас. Качество графики будет фотографическим, одновременная демонстрация на экране компьютера 100 тысяч юнитов станет самым обычным делом. Что мы будем делать со всем этим добром? По всей видимости — продолжать стирать границы между жанрами RTS, RPG, FPS, симуляторами и онлайновыми играми. Наша реальная жизнь не принадлежит ни к какому конкретному жанру, но гармонично объединяет их все, — и мы будем делать игровые миры, неотличимые от реальных. И тогда перед нами откроются поистине безграничные возможности!

■ ЧУДЕСА ТЕХНИКИ

Силовая игра

Любишь кататься — люби и саночки возить

Признайтесь честно — вы в состоянии хотя бы изредка отрываться от любимой игры, подниматься со стула и заниматься физическими упражнениями? Вот и мы тоже не в состоянии. Тем приятнее видеть, до каких немыслимых ухищрений может дойти человеческая мысль в попытке совместить две принципиально несовместимые вещи — физкультуру и компьютерные игры.

Новомодное приспособление называется kiloWatt, и его производителем является расположенная в Мэриленде компания Powergrid Fitness. Данное периферийное устройство позволяет качать мышцы рук прямо во время игры. Стоит удовольствие недешево — аж $695, но поверьте, по эффективности оно многократно превосходит самый популярный до сих пор компьютерный тренажер для бицепса — игру *Strip Poker*.

Девайс подключается через порт USB, принцип его действия основан на т.н. изометрических (или статических) упражнениях для мышц: kiloWatt трансформирует вашу мускульную энергию, прилагаемую к здоровенному джойстику, в движение объектов внутри игры. Расположенные в рукоятках сенсоры чутко реагируют на все ваши усилия и соответствующим образом влияют на перемещение персонажа или управляемого вами автомобиля по игровому миру. Наши эксперименты показали, что устройство позволяет с высокой точностью контролировать поведение объектов в играх, особенно хорошо оно проявило себя в экшенах, аркадах и гонках.



По сути kiloWatt представляет собой здоровенный джойстик, подключаемый через порт USB.

Хотя kiloWatt может работать с любым развлекательным продуктом, поддерживающим геймпады, лучше всего он показал себя в играх, где от вас требуются периодические сильные импульсы, а не постоянное давление на рычаг.

Достоинства этого чуда техники были оценены на самом высоком уровне — Американский Колледж Спортивной Медицины (American College of Sports Medicine) официально признал, что kiloWatt способствует развитию мускулатуры. Не забыли инженеры Powergrid Fitness и про приставочников — версии тренажера для PlayStation 2 и Xbox должны появиться в продаже уже этой весной. И вскоре стереотип «тщедушного геймера» сменит другой образ — могучего здоровяка, способного с легкостью раздавить в кулаке грецкий орех... или горло обидчика.

Скотт Стейнберг

■ НОВОСТИ ОНЛАЙНА

Старая добрая UO

stfu b4 i pk u!

Вы — геймер старой школы и ветеран *Ultima Online?* Вы тоскуете по славным временам расцвета *UO*, когда риск был наградой сам по себе, а борьба с кровожадными Player Killer'ами составляла неотъемлемую часть жизни любого честного игрока?

Радуйтесь, ваши молитвы были услышаны! Примерно полгода назад независимая группа фанатов задалась целью воссоздать ту самую *«правильную UO»*. В вольном переводе с английского девиз этих людей звучал так: «Для ветеранов от ветеранов — если не мы, то кто же?» В ноябре группа запустила бесплатный шард "In Por Ylem" (названный в честь одного из заклинаний игры), в точности воспроизводящий правила, действовавшие на официальных серверах *Ultima Online* в 1998-99 годах. Обслуживанием шарда занимаются исключительно фанаты-добровольцы, и вокруг него уже сформировалось весьма внушительное онлайновое сообщество — более 1500 игроков. Все детали этого интереснейшего проекта можно найти по адресу: www.wtfman.com/shard — и добро пожаловать в «настоящую» Ультиму!



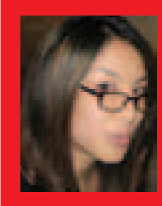
Подлинная *UO* — какой она замышлялась и какой должна быть!

Райан Скотт

Мнение фанатов

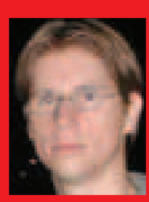
Комментарии геймеров, встреченных нами на улице

Какой процент купленных вами игр вы проходите до конца?



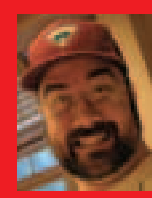
Трейси Эспелета,
РЕДВУД, ШТАТ КАЛИФОРНИЯ

Пожалуй, процентов 50. В жизни часто бывает так, что хороших игр вокруг тебя слишком много, а времени на них — катастрофически мало... Кроме того, мне вообще трудно сосредоточиться на чем-то одном в течение долгого времени. Кстати, о чем я только что говорила?..



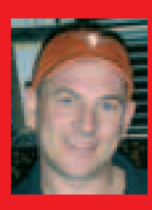
Райан Койл,
ОРЛАНДО, ШТАТ ФЛОРИДА

Я прохожу до конца примерно 25% купленных мною игр. Если игра не оправдывает ВСЕХ моих ожиданий, то я начинаю раздражаться, злиться и бросаю ее. По большому счету очень немногие игры заслуживают того, чтобы проходить их до конца.



Markee Dragon
ПОРТЛЕНД, ШТАТ ОРЕГОН

Я прохожу до конца лишь 5% купленных мною игр, поскольку мне постоянно не хватает на них времени. И когда я завершаю какую-нибудь интересную игру, у меня всегда появляется чувство, что она была слишком короткой.



Майкл Хаваш,
ХЬЮСТОН, ШТАТ ТЕХАС

Я прохожу до конца почти 90% игр, купленных мною после прочтения обзора в каком-нибудь авторитетном игровом журнале. А вот широко разрекламированные игрушки, которые я покупаю, не дожидаясь выхода обзора, очень часто оказываются отстоем... Из них я прохожу до конца не более 50%.



Аарон Ко,
САН-ФРАНЦИСКО, ШТАТ КАЛИФОРНИЯ

Пардон, я не понял вопрос. Вы хотите сказать, что игры надо проходить ДО КОНЦА?? Нет уж, я лучше найду какой-нибудь более простой способ посмотреть 10-секундный ролик в финале *Deus Ex: Invisible War!*

ИНТЕРВЬЮ

Джон Ван Канегем

Герой Меча и Магии рассказывает о расцвете и упадке созданной им вселенной

Сегодня на наши вопросы отвечает Джон Ван Канегем (Jon Van Caneghem) — один из самых выдающихся игровых дизайнеров XX века, основатель студии New World Computing, создатель популярнейшей вселенной *Might and Magic.* (Между прочим, целых две *M&M*-игры удостоились чести попасть в *Зал Славы CGW* — *Might and Magic I* и *Heroes of Might and Magic II.*) Как известно, покупка New World Computing компанией 3DO, которая начала безжалостно эксплуатировать раскрученные игровые серии, штампуя под маркой *M&M* откровенно отстойные продукты, привела в конечном итоге к полной деградации прославленной вселенной, а сам Джон Ван Канегем был вынужден преждевременно отойти от дел. Предлагаем вашему вниманию эксклюзивное интервью с дизайнером, в котором он впервые публично высказывается по поводу причин нынешнего печального состояния некогда любимых всеми игровых серий.



CGW: Расскажите о своей первой игре и о создании New World Computing.

Дж.В.К.: Компания NWC была основана в 1983 году, ее «офисом» стала моя квартира, расположенная в пригороде Лос-Анджелеса — Голливуде. Моей первой игрой стала *Might and Magic I* для Apple II. Поскольку я практически все делал сам (программировал, придумывал дизайн, сочинял сюжет), работа над игрой позволила мне по максимуму реализовать свои творческие идеи и задумки. На разработку *Might and Magic I* ушло три года, после чего я поместил рекламу игры в два самых популярных тогда компьютерных журнала — *CGW* и *A+*. Служба телефонной поддержки находилась в моей гостиной — именно оттуда я отвечал на звонки пользователей, у которых что-то не запускалось!..

CGW: Сколько сотрудников работали в New World Computing в период максимального расцвета студии? Когда вы продали ее компании 3DO — и почему?

Дж.В.К.: В период максимального расцвета в New World Computing работали более 100 человек. Студия была продана 3DO в 1996 году по целому ряду причин. Во-первых, резко возросла стоимость разработки новых игр. Во-вторых, игровая индустрия в то время активно консолидировалась и пробиться на рынок становилось все труднее — в наш бизнес приходили новые компании с огромными средствами и более эффективными административно-финансовыми структурами. В этой ситуации я принял решение продать свою студию, сохранив пост ее главного дизайнера, — это давало мне возможность полностью сосредоточиться на создании игр, не отвлекаясь ни на какие организационные проблемы, решение которых полностью брал на себя издатель.

CGW: Какие решения руководства 3DO стали наиболее критическими для вашей студии и вселенной *Might and Magic?*

Дж.В.К.: Таких решений было несколько. Во-первых, я до сих пор считаю, что и ролевая серия *Might and Magic,* и стратегическая линейка *Heroes* могли бы существовать, развиваться и процветать еще в течение очень долгого времени, если бы мы имели на разработку каждой новой игры хотя бы 2-3 года и могли делать все продукты по-настоящему оригинальными и инновационными. Но провозглашенная боссами 3DO политика «роста продаж» вынудила нас КАЖДЫЙ ГОД выпускать новую RPG или очередную серию *Heroes* — иногда нам давалось на разработку игры всего 10 месяцев или даже меньше!

Во-вторых, для меня лично одним из главных стимулов начать сотрудничество с 3DO было обещание руководства компании приступить к разработке *Might and Magic Online.* Ведь у 3DO — издателя одной из первых онлайновых RPG *Meridian 59* — была вся необходимая для этого инфраструктура! У меня к тому времени накопилась куча интереснейших идей (большая часть которых, кстати сказать, так до сих пор и не реализована в других MMORPG), и мы имели отличный шанс создать настоящий шедевр. Для меня уже в 1996 году было очевидно, что будущее игровой индустрии принадлежит многопользовательским RPG. Но, увы, хорошенько подумав, хозяева 3DO решили, что деньги, требующиеся для разработки MMORPG, лучше потратить на создание трех игр для PS2...



В-третьих, в 3DO начиная с определенного момента процесс принятия решений по поводу того, какие продукты следует разрабатывать, полностью перешел под контроль отдела продаж!! Вот как это происходило: команды разработчиков составляли списки игр, которые они хотели или могли бы создать, и представляли эти списки боссам отдела продаж. Те прикидывали, каким тиражом они смогут продать эти «гипотетические» игры, и на основании своих расчетов решали, какие продукты стоит разрабатывать, а какие — нет, и попутно определяли бюджет каждой игры. Безумие какое-то!..

CGW: Какова степень вашего участия в создании *Heroes of Might and Magic IV* и *Might and Magic IX?* Что вы вообще думаете по поводу этих игр?

Дж.В.К.: Я принимал участие в составлении первичных дизайн-документов для *Heroes IV*, а на заключительных этапах разработки, когда дела уже шли вкривь и вкось (слишком много поваров собралось на одной кухне!), я помогал разработчикам привести свое детище в более-менее приемлемое состояние. Впрочем, никаких претензий к самим разработчикам у меня нет и, несмотря на то, что целый ряд элементов игры меня категорически не устраивает, я уверен, что имей мы чуть больше времени и свободы действий, у нас могла бы получиться вполне достойная вещь. В разработке *Might and Magic IX* я не принимал никакого участия, и будь моя воля, эта игра вообще не появилась бы на свет.

CGW: Но ведь наверняка вы, будучи главным дизайнером New World Computing, протестовали против некоторых решений руководства 3DO — почему же эти люди всегда оставались глухи к вашим доводам? Они что — все поголовно тупые?

Дж.В.К.: Хороший вопрос. Вы действительно считаете, что известный дизайнер, создавший две популярнейшие игровые серии в двух различных жанрах и имеющий двадцатилетний опыт работы в индустрии, может посоветовать административным работникам что-нибудь дельное? Они так не считали... Глухие, тупые — трудно сказать наверняка. В конце концов я устал бороться с бюрократами и умыл руки.

CGW: Сейчас права на ваши игровые вселенные принадлежат компании Ubisoft. Вы как-нибудь участвуете в разработке *Heroes V?*

Дж.В.К.: Представители Ubisoft действительно связывались со мной по поводу *Heroes V*. Созданием игры занимается одна из российских девелоперских команд, и сейчас мы обсуждаем целесообразность и перспективы моего участия в проекте.

CGW: Вы сожалеете, что продали New World Computing? Какие выводы вы сделали для себя из всей этой истории?

Дж.В.К.: Нет, я не жалею о продаже NWC — все равно эта компания уже никогда не будет такой как прежде. И мне, конечно, очень больно видеть деградацию созданных мной игровых серий... Что касается выводов, то их всего несколько. Прежде всего, если вы недовольны результатами своего труда — ни в коем случае не останавливайтесь, продолжайте работать вне зависимости от того, насколько это тяжело. Любые трудности временны, а сожаления о выпуске халтурной игры будут преследовать вас вечно! А вообще-то я горжусь всеми играми, что вышли из-под моих рук, и я счастлив, что геймеры до сих пор любят и помнят их.

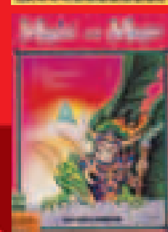
Джефф Грин

ИГРЫ Джона Ван Канегема

Являясь главным дизайнером и разработчиком игр, перечисленных ниже, Джон Ван Канегем принимал также участие в создании десятков других продуктов, изданных компанией New World Computing, включая Anvil of Dawn, Hammer of the Gods, Spaceward Ho!, Iron Cross, Wetlands, и серию Empire (Empire, Empire Deluxe и Empire II).

MIGHT AND MAGIC I-VI

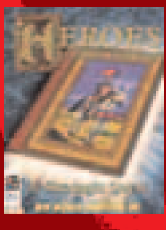




Когда-то серия Might and Magic была одним из членов «святой троицы жанра RPG» (в которую, помимо нее, входили еще Ultima и Wizardry). Все шесть частей Might and Magic отличались огромными размерами своих игровых миров, высочайшей сложностью, глубиной, увлекательными сюжетами и просто невероятной аддиктивностью.

ЛУЧШАЯ ИГРА: *Might and Magic IV: Clouds of Xeen*, 1992.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC I-III



Изначально возникнув как «побочная ветвь» одноименной RPG, стратегическая серия Heroes быстро затмила по популярности своих ролевых предков; именно она принесла вселенной *Might and Magic* мировую славу. И сейчас, много лет спустя, *«Герои»* остаются эталоном, с которым сравнивают любую новую фэнтези-стратегию.

BEST GAME: *Heroes of Might and Magic II*, 1996.

KINGS BOUNTY



Игра была создана Джоном Ван Канегемом в далеком 1990 году и стала предтечей серии *Heroes of Might and Magic.* Все, за что мы впоследствии так полюбили *«Героев»*, изначально появилось именно в *King's Bounty.*



■ КРУТО!

Конкурс модов для Max Payne 2

Выиграй крутой компьютер Falcon Northwest и кучу других призов!

У вас проблемы с деньгами, но вы чувствуете в себе задатки талантливого модостроителя? Тогда знайте: компания *Rockstar* и журнал *CGW* решили вам помочь. Мы собираемся подарить авторам лучших модов для *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* потрясающий компьютер ручной сборки стоимостью $6000 и еще множество всевозможных призов. Но чтобы получить их, вам придется серьезно поработать!

На конкурс принимаются работы по трем номинациям: *Лучший оригинальный мод*, *Лучший «мясной» уровень* и *Лучший неинтерактивный ролик* (трейлер). В каждой номинации имеется свой набор призов, самый главный из которых — уже упомянутый компьютер Falcon Northwest. В число прочих призов входят: видеокарта ATI Radeon 9800 XT, беспроводные мышь и клавиатура Logitech, куртка *Max Payne 2* и еще много чего.

Последний день подачи заявок — 15 мая сего года, так что мы советуем вам не терять зря времени. Удачи!

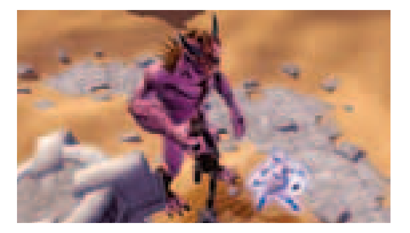
Уголок приставочника

Игры, которые не грех позаимствовать у младшего брата

Будьте вы прокляты, приставочники! Вам постоянно достаются классные игрушки, которые по тем или иным причинам не выходят на PC. В этом месяце наш выбор пал на:

■ PLAYSTATION 2

Champions of Norrath

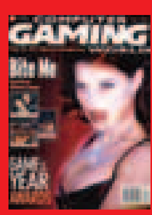


Помните славные времена, когда мы ночи напролет просиживали за *EverQuest?* Так вот, отныне сказочный мир Norrath перестал быть эксклюзивной вотчиной компьютерщиков — его магия добралась и до наивных, ничего не подозревающих приставочников. Появление в продаже этого зрелищного экшена с элементами RPG — гибрида *Diablo* и *Gauntlet* — привело к тому, что весь наш офис дружно бросил работу и ринулся покупать приставки PS2!! Причем достоинства Champions of Norrath отнюдь не исчерпываются шикарной графикой — игра обладает потрясающе высоким параметром replayability, поддерживает онлайновый мультиплеер и позволяет участникам многопользовательской сессии переговариваться друг с другом голосом! Это звучит невероятно, но это правда — подземелья здесь действительно генерируются случайным образом, а сила монстров возрастает по мере того, как герой набирает уровни. Джонни Лю, Джефф Грин, Райан Скотт и ваш покорный слуга уже подключили свои свежекупленные приставки к Сети, и сейчас мы отправимся вчетвером шинковать монстров. Пожелайте нам удачи!

ТАКЖЕ ДОСТОЙНЫ ВНИМАНИЯ: EA Sports Fight Night 2004 (Xbox, PS2); MTX: Mototrax (GC, PS2, Xbox) **Даррен Глэдстоун**

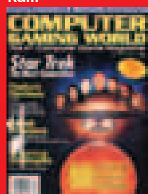
5, 10, 15 лет назад в *CGW*

Поднимаем архивы и пускаем слезу...



5 лет назад, апрель 1999

Пожалуй, более неудачного номера в истории *CGW* просто не было. Самая скандальная обложка за все время существования журнала! Как мы могли быть такими тупицами и не догадаться, что наши читатели, привыкшие исключительно к зазубренным полигональным сиськам героинь игр, скорее всего возмутятся, увидев на обложке *CGW* фотографию бюста живой женщины! Но это были еще цветочки! Колумнист Терри Колеман написал в том номере, что жанр Adventure спасут игры по лицензиям *The Avengers* и *Dr. Who* (!!), а знаменитая RPG-рецензентка Scorpia опубликовала разгромный обзор *Baldur's Gate*, поставив игре всего 4 звезды. Если б мы только знали, какой шквал читательской ненависти обрушится на наши бедные головы после выхода того злополучного апрельского выпуска...



10 лет назад, апрель 1994

Еще один пример на редкость неудачной обложки — с картинками из кошмарной игры *Star Trek: The Next Generation.* А что внутри? Гигантская аналитическая статья, в которой мы на полном серьезе обсуждали революцию, которая вот-вот состоится благодаря появлению в играх, выходящих на CD, новых медиа-средств. Особый восторг вызывали у нас перспективы использования в играх полноэкранного видео. Впрочем, справедливости ради надо признать, что по тем временам графика *The 7th Guest* и *Myst* действительно смотрелась сногсшибательно.



15 лет назад, апрель 1989

Как говорится, Бог троицу любит. Обложка *CGW* 15-летней давности — это просто шедевр какой-то... Лучшей иллюстрации для темы того номера, посвященной спортивным играм, просто не придумаешь. Три темных силуэта бейсболистов на сером фоне — воистину гениальное дизайнерское решение, идеально передающее напряжение и азарт реальных спортивных состязаний. Титульная страница журнала прямо-таки кричала: «Купи меня!» И что самое удивительное, многие читатели клюнули на этот дешевый трюк...

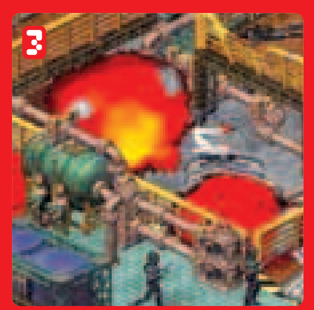
УГОЛОК ЭРУДИТА

Угадай игру

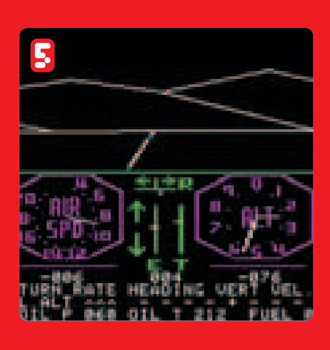
Перед вами скриншоты из 12 классических игрушек. Сколько из них вы сможете узнать, не заглядывая в ответы?


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10

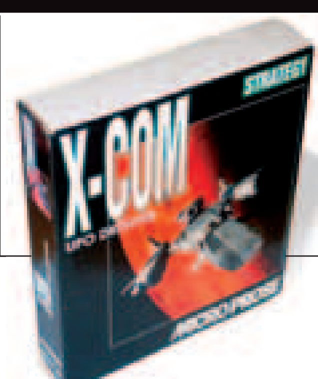

11


12

ОТВЕТЫ: 1) BALDUR'S GATE II, 2) PRO PINBALL: BIG RACE USA, 3) CRUSADER: NO REMORSE, 4) DUNE II, 5) FLIGHT SIMULATOR FOR APPLE II, 6) JAGGED ALLIANCE 2, 7) UNDER A KILLING MOON, 8) KING'S QUEST, 9) MECHWARRIOR 2, 10) PANZER GENERAL, 11) SIM THEME PARK, 12) ULTIMA IV

Зал Славы

Ностальгические воспоминания о классике прошлых лет



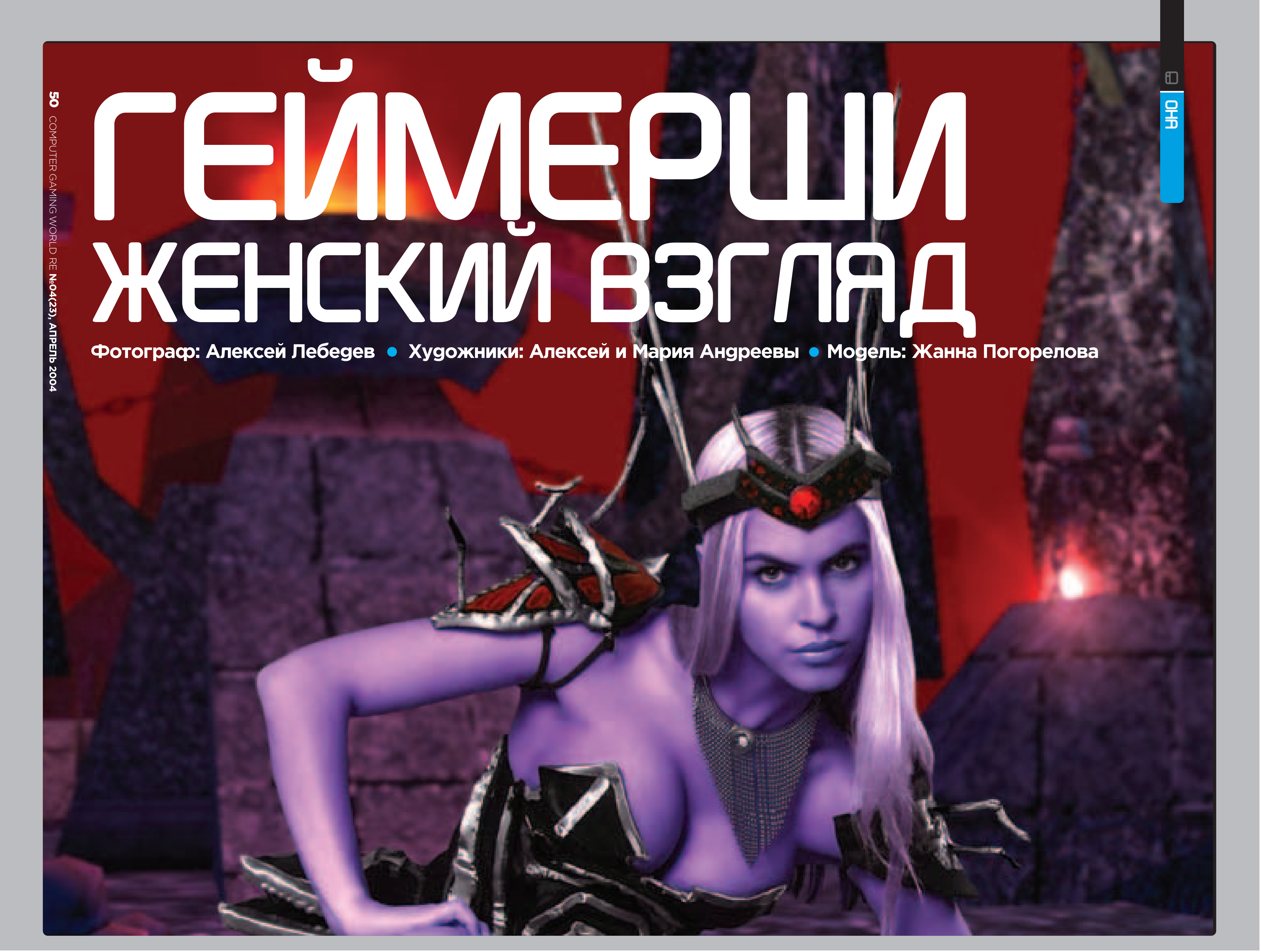
X-COM

ГОД ВЫХОДА: 1994 **ИЗДАТЕЛЬ:** MicroProse

Первый *X-COM* был поистине уникальной игрой, открывшей новую эру в истории стратегического жанра. Воздушные бои с летающими тарелками, тактические миссии, ролевые элементы, продвинутый менеджмент ресурсов, потрясающая музыка... Мы упорно боролись с превосходящими силами инопланетян, останавливали их вторжение на Землю и сами переходили в решительное наступление. По большому счету ни один из элементов геймплея *X-COM* нельзя было назвать абсолютно новым и нигде ранее не виданным, но этой игре впервые удалось гармонично объединить множество совершенно разных аспектов в единое непротиворечивое целое. Параметры наших солдат росли со временем, но и пришельцы становились все сильнее и многочисленнее, так что на поздних этапах кампании каждый бой превращался в сложнейшую тактическую головоломку. *X-COM* — это нестареющая классика, о которой миллионы геймеров до сих пор вспоминают с ностальгией.

ГЕЙМЕРШИ
ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

Фотограф: Алексей Лебедев • Художники: Алексей и Мария Андреевы • Модель: Жанна Погорелова





Стойкому убеждению большинства о том, что компьютерные игры — удел подростков или людей, уходящих в виртуальную реальность от жизненных проблем, грозит полный крах под натиском неоспоримых фактов. И для достижения своей цели мы даже готовы продать душу Мефистофелю! Итак, behold, mortals!

Привет всем!

Будем знакомы: меня зовут ЖАННА ПОГОРЕЛОВА, и я первое на страницах этого журнала живое доказательство того, насколько люди поверхностны в своих суждениях. Принято считать, что гейминг — не девичье занятие, а если кто видит девушку, увлеченную компьютерными играми, то наверняка отнесется к ней с пренебрежением: видимо, несчастной не хватает чего-то в реальной жизни и от своих проблем она пытается укрыться в несуществующих кибер-мирах. Желаете знать мое мнение? Так вот — вся эта чушь не стоит выеденного яйца! Думаю, вы уже успели рассмотреть фотографии (если вообще обратили какое-то внимание на эти назойливые буковки, маячащие рядом с ними). Если нет — взгляните на картинки: я произвожу впечатление девушки, обделенной вниманием? Быть может, я, по-вашему, обижена природой? Тогда что вы ответите, если я скажу, что компьютерные игры — мое любимое хобби? Не верите...

С 14 лет я являюсь преданной фанаткой RPG и не пропустила ни одной более-менее значимой игры в этом жанре. Разумеется, я не могла обойти стороной *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark*. Скажу честно, я никогда особо не любила положительных героев, а потому играла злым колдуном с мировоззрением Chaotic Evil. А моим настоящим кумиром стала несравненная Валшаресс! Если парням не нравятся такие жесткие и непреклонные девушки как она, я окончательно разочарована в их вкусе. Добиваться своего всеми доступными средствами и быть неумолимой в достижении цели - это мой стиль. А потому, раз уж я захотела хоть ненадолго побыть моей героиней, я не отступилась от желаемого ни на шаг! Спасибо моим талантливым друзьям — Алексею и Марине Андреевой: они тоже страстно увлечены компьютерными играми, к тому же — мастера на все руки. Вместе мы соорудили настоящий доспех темной эльфийки. О сходстве можете судить по фоткам. Сперва взгляните, как я выгляжу в реальной жизни, — а после, как говорится, «найдите десять отличий». Я не склонна давать самой себе оценку, к тому же я понимаю, что мне далеко до эталона королевы дроу. Однако все, кто видел снимки, замирали в изумлении и спрашивали, кто сумел сделать такой качественный скриншот. А за «скриншоты» спасибо фотографу — ЛЕШЕ ЛЕБЕДЕВУ. Раньше в моей комнате висел огромный постер с Валшаресс, но ребята почти насильно уговорили меня сменить его на наше совместное творение. Сколько я ни отбивалась, они настояли на своем. Возможно, и ты захочешь поместить одну из этих фоток на стену. Тогда уж не вздумай заявлять о том, что геймеры из девчонок никакие, — иначе я испепелю тебя с фотографии своим взглядом, несчастный человечишка! ... Мефисто, за мной!





Хочешь написать героине материала?

Пришли письмо по адресу she@cgw.ru с пометкой «She#04(23)» и оно обязательно попадет к ней! Возможно, она даже ответит, если твое письмо ей очень понравится...



ЭКСКЛЮЗИВ!

На внутренней стороне шлема штурмовика отображается вся необходимая информация: здоровье персонажа, уровень его защиты и задачи, выполняемые в данный момент подчиненными.

ИЗДАТЕЛЬ: **LucasArts** РАЗРАБОТЧИК: **LucasArts** ЖАНР: **Симулятор штурмовика с видом от первого лица** ДАТА ВЫХОДА: **Осень 2004**

Star Wars: Republic Commando

Наверное, это здорово — иметь миллионов близнецов!



«Кто-нибудь видел Клэнка?»



В галекой-галекой галактике открыт сезон охоты на уток.

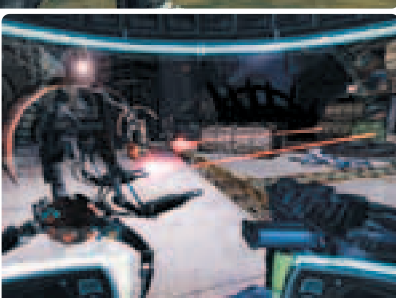
***Звездные Войны»* — это не только благородные герои с квадратными челюстями. В далекой-далекой галактике найдется свое место и своя роль для каждого… пусть даже эта роль сводится к тому, чтобы погибнуть спустя 14 секунд после своего первого (и последнего!) появления на экране. Именно такой традиционно была печальная участь Имперских штурмовиков — статистов и вечных неудачников вселенной *Star Wars*. До сих пор им практически не выпадало шанса достойно проявить себя перед зрителями, но теперь дизайнеры LucasArts решили наконец-то исправить эту вопиющую несправедливость. Игра *Republic Commando* станет для безликих одноразовых штурмовиков долгожданным звездным часом!**

Давайте попытаемся припомнить функции, которые солдаты в белых скафандрах традиционно выполняли в фильмах и играх. Прежде всего они служили символом *«Звездных Войн»* в сознании масс. Кроме того, в классической кинотрилогии, где Люк Скайуокер и Хан Соло отважно боролись против Империи, появление штурмовиков означало, что разговоры закончены и сейчас начнется пальба. При этом солдаты, даже в больших количествах, не представляли для героев сколько-нибудь серьезной угрозы, так как стреляли они очень плохо и постоянно мазали.

Затем на экраны вышел *Эпизод II*. Выяснилось, что изначально штурмовики были солдатами Республики. А во время сражения, разразившегося после того как Йода и Мэйс Винду организовали высадку нескольких тысяч штурмовиков у цитадели Графа Дуку, зрители смогли по достоинству оценить их боевой потенциал, сообразительность, универсальность и дисциплину. Действие игры *Republic Commando* разворачивается в период между *Эпизодами II* и *III*, и в ней мы впервые получим возможность почувствовать и понять, каково это — быть штурмовиком.

Из фильмов мы знаем, что «обычные» штурмовики практически никогда не действуют в одиночку — будучи стойкими и дисциплинированными бойцами, они все же не отличаются особой инициативой и самостоятельностью. Совсем другое дело — элитные части Republic Commandos. Штурмовики-коммандос обучены выживать в ситуациях, в которых обычный пехотинец не протянул бы и двух секунд они умеют быстро думать, адаптироваться к тяжелым условиям и выходить невредимыми из самых опасных переделок. Как и в тактическом шутере *Rainbow Six 3*, в *Republic Commando* нам предстоит возглавить диверсионный взвод из четырех бойцов и выполнить вместе с ними ряд сложнейших миссий, требующих слаженной и четкой командной работы. Ваша основная задача при этом — не лезть самому под выстрелы, а отдавать троим подчиненным приказы и координировать их действия, благо солдаты умеют самостоятельно вскрывать двери, выбирать удобные позиции для снайперской стрельбы, управлять стационарными турелями и т.д.

> **Для штурмовиков, этих безликих одноразовых статистов мира *Star Wars*, наконец-то пробил звездный час!**



Помните шарообразных Droidica Bots из *Эпизода I*? В *Republic Commando* вам предстоит не раз и не два встретиться с этими мощными роботами.

Вижу звезды!

Игровой мир *Republic Commando* состоит из трех огромных локаций.

Первая локация — территория широкомасштабного военного конфликта, известного как

Battle of Geonosis. Вашему взводу предстоит принять непосредственное участие в самой битве и параллельно выполнить несколько секретных операций, напрямую с ней вроде бы и не связанных. Но на самом деле, разумеется, победа сил Республики будет зависеть именно от того, насколько хорошо коммандос выполнят свои задачи и насколько своевременно они активируют нужные триггеры...

Вторая локация является данью уважения классической трилогии *Star Wars* и представляет собой линейный корабль Республики — прямой прототип Звезды Смерти. Указанный Capital Ship, посланный с важной миссией на край галактики, неожиданно захватывается врагами Республики. Соответственно ваши подопечные отправляются разведать ситуацию и ПО ВОЗМОЖНОСТИ отобрать корабль обратно. По словам разработчиков, по геймплею вторая часть *Republic Commando* будет напоминать начальные этапы Halo с поправкой на то, что здесь ваш тыл будут прикрывать всего лишь четыре бойца.

Третья и последняя локация — населенная Вуки планета под названием Kashyyyk, знакомая нам по игре Knights of the Old Republic. На этом этапе *Republic Commando* превратится в традиционный «шутер в джунглях», выдержанный в стиле столь популярных сейчас FPS на тему Вьетнамской войны. По сюжету Вуки просят у Республики помощи для подавления восстания сепаратистов, окопавшихся на Kashyyyk, и вашей группе предстоит сыграть решающую роль в ликвидации мятежа.



Крылатые твари очень проворны!



Мультяшные войны

Рекомендуем обратить внимание на мультипликационную серию *Clone Wars* от Cartoon Network. Режиссером этих великолепных анимационных новелл является сам Геннадий Тартаковский, создатель *Samurai Jack* и *Dexter's Laboratory*. В мультфильмах фигурируют самые разнообразные типы штурмовиков, включая элитного ARC — идеального кандидата на зачисление в корпус *Republic Commando*. В настоящий момент на сайте Cartoon Network доступен уже второй сезон *Clone Wars*.

Black ops

В ходе выполнения миссий бойцам предстоит решать самые разнообразные тактические задачи — от физической ликвидации отдельных персонажей (например, высокопоставленного чиновника Geonosis) до проведения спасательных операций (включая освобождение из плена группы Вуки). Разумеется, придется и отбивать атаки превосходящих сил противника, сдерживая его наступление в ожидании подхода подкреплений.

В общем, если разработчики LucasArts задались целью заставить нас почувствовать себя в шкуре штурмовиков, то им это вполне удалось. Даже нынешняя, ранняя версия *Republic Commando* выглядит потрясающе. Главное достоинство графического движка — продвинутая система обсчета точечных источников света, причем блики отбрасывают не только бластеры в руках солдат, но и их светлые скафандры. Тени персонажей в точности воспроизводят их движения, и игра света и тьмы производит просто фантастическое впечатление. Кроме того, сами Stormtroopers выполнены на удивление качественно и выразительно — вы буквально чувствуете, насколько ваши товарищи по команде быстры, сильны и ловки.

Арсенал штурмовиков, правда, сводится к одному-единственному базовому оружию — винтовке DC-17, но этот ствол в высшей степени универсален и пригоден для выполнения самых разнообразных задач. Помимо выставленного по умолчанию «обычного» режима имеется еще автоматический (скорострельность повышается в ущерб точности) и снайперский варианты стрельбы. На DC-17 можно устанавливать различные апгрейды, повышающие меткость, и другие полезные приспособления, например ионный глушитель, позволяющий устранять врагов совершенно бесшумно. Боезапас высвечивается на самой винтовке, и если вы не уверены, что зарядов хватит до конца миссии, то можете взять с собой запасной ствол. Кроме того, в процессе прохождения нам разрешат использовать трофейное оружие, собираемое с тел поверженных врагов, в частности акустические бластеры с Geonosis и термальные детонаторы.

Самой же классной фишкой игры является шлем штурмовика, служащий одновременно бортовым компьютером и универсальным источником информации. На внутренней стороне забрала высвечивается все, что вам нужно знать о состоянии персонажа — от энергии его щитов до уровня здоровья. Интерфейс шлема идеально отвечает двум основным требованиям — удобству и минимализму, а кроме того, он здорово повышает достоверность происходящего и действительно заставляет ПОВЕРИТЬ в то, что ты — солдат Республики в сияющих белых доспехах. А еще в *Republic Commando* можно будет лечить своих товарищей (*Rainbow Six*, ау!) и приказывать им подлечить вас.

Как известно, успех любого современного экшена слагается из двух составляющих — интересности одиночного режима и разнообразия многопользовательских модов. К сожалению, на данном этапе нам почти ничего не известно про мультиплеер *Republic Commando* — по непроверенным данным, сражаться смогут до четырех команд по четыре человека в каждой (итого получается максимум 16 игроков), причем на скафандре каждого участника будут уникальные знаки и текстуры, позволяющие без проблем отличать бойцов друг от друга. Выход игры намечен на осень. Ждем. **Джеймс Милке**



Боец как-то странно нагнулся. Наверное, что-то съел за завтраком и его тошнит...

Резюме: КЛОНЫ ИДУТ!

В отличие от большинства современных MMORPG битвы в *Mythica* будут полностью риалтаймовыми.



Что страшнее — эти зеленые чудища или белье, которое они носят?



Герои получают опыт за выполнение эпических сюжетных квестов.

ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft Game Studios** РАЗРАБОТЧИК: **Microsoft Game Studios** ЖАНР: **MMORPG** ДАТА ВЫХОДА: **2004**

Mythica

Молот богов

Буквально в последний момент перед сдачей номера мы узнали о том, что студия Mythic Entertainment (создатель *Dark Age of Camelot*) официально потребовала, чтобы компания Microsoft изменила название своей игры Mythica. Любопытно, что иск был подан в тот момент, когда одна из интереснейших MMORPG последних лет наконец-то начала принимать более-менее четкие очертания. Какие? Читайте наш материал — и сами все узнаете!

Как известно, в реальной жизни мы чувствуем себя слабыми, мелкими и вообще очень незначительными фигурами. Игры исправляют это обидное недоразумение и дают нам иллюзию того, что мы — отважные и могучие герои. *Mythica* идет еще дальше — здесь нам предстоит стать богами! А поскольку по жанру детище Microsoft Game Studios является онлайновой RPG, рассчитанной на одновременное присутствие тысяч живых игроков, в *Mythica* мы будем частью огромного пантеона могущественных небожителей.

Игровая вселенная представляет собой сказочный мир, основой для которого послужила классическая мифология скандинавских стран. Мы выбираем класс героя (набор стандартен — Fighter, Demonologist, etc.), бога-покровителя (Odin, Loki, etc.) и расу (Dwarf, Human, etc.) и оказываемся в игре. Пока вроде бы ничего необычного, не так ли? И возникает резонный вопрос: что же в таком случае выделяет Mythica на фоне прочих онлайновых продуктов, и почему мы с таким нетерпением ждем именно эту игру?

Первая отличительная черта новой MMORPG от Microsoft — наличие полноценных экшен-элементов. Причем речь в данном случае идет не о какой-то супер-анимации боевых приемов (хотя анимация тоже великолепна — тела взлетают над полем битвы, взрывы уничтожают целые армии и т.д.) — нет, имеется в виду то, что бой здесь риал-таймовый со всеми вытекающими последствиями. Геймплей Mythica будет значительно больше напоминать *Diablo*, чем псевдопоходовый *EverQuest* — нам придется уклоняться от Fireballs противников, выбирать наилучший момент для каждого удара и всеми силами беречь героя-мага от прямого контакта с Fire Giants, чтобы те не смогли внезапной атакой сбить его мощное и долго кастуемое заклинание.

Вторая особенность *Mythica* связана с тем, что, несмотря на явную аркадность геймплея, герои здесь будут получать опыт не за шинковку монстров, а лишь за выполнение определенных задач. Таким образом, авторы, во-первых, побуждают игроков объединяться в группы и действовать сообща, а во-вторых, противопоставляют монотонному забою респавнящихся тварей сюжетно-ориентированные миссии и квесты. К примеру,



Геймплей *Mythica* значительно больше напоминает *Diablo*, чем псевдопоходовый *EverQuest*.

ваша команда начинающих небожителей получает задание помочь племени людей-NPC отбить нападение огненных гигантов. Герои попадают в т.н. «приватную вселенную» (pocket universe), после чего дальнейшее развитие событий зависит исключительно от вас. Можно напрямую рвануть к отчаянно обороняющимся людям и попытаться их спасти, а можно сосредоточиться на непосредственном уничтожении Fire Giants — скажем, захватить несколько имеющихся на уровне огненных катапульт и обрушить на противников град Fireball'ов. Дизайнеры Microsoft стремятся сделать миссии максимально нелинейными и «стратегическими» — чтобы игрокам было интересно проходить их по нескольку раз и экспериментировать с различными тактическими схемами.

Боги сошли с ума...

Помимо защиты людских племен от монстров нам предстоит также всеми правдами и неправдами превращать их в своих последователей — ведь любому богу нужны верующие, которые будут ему молиться и приносить дары. Разумеется, последователи-NPC не будут «следовать» за вами в буквальном смысле этого слова — зато они смогут давать своему божеству квесты, осуществлять для него различные работы и выполнять еще целый ряд «верноподданнических» функций. Кроме того, из числа последователей можно будет выбирать героев-помощников, наделять их специальными способностями и прокачивать по своему усмотрению. Различные гильдии верующих смогут объединять своих членов в единые армии, таким образом позволяя игрокам набирать требуемое количество последова-



телей для тех или иных сюжетных квестов; последователями можно будет даже торговать и обмениваться. Самая же главная особенность *Mythica* заключается в том, что верующие в вас люди живут и работают постоянно — т.е. даже когда вы сами в игре не присутствуете. Иными словами, можно будет дать последователям задание, выйти из *Mythica* на несколько дней, а затем снова войти, убедиться, что приказ успешно выполнен, и поставить новую задачу...

Все элементы *Mythica* выполнены с поистине эпическим масштабом — сложнейшие заклинания, для совершения которых потребуются одновременные усилия больших групп игроков, битвы с участием множества бойцов, возможность прокачать героя до 100-го уровня, гигантский игровой мир, существующий в семи измерениях, общение со старшими богами — такими, например, как Тор... Более того, сама структура этой игры позволяет расширять ее практически до бесконечности — речь идет не только о выпуске стандартных адд-онов, но и о добавлении совершенно новых пантеонов — греческого, египетского и т.д. — с перспективой поистине вселенских войн между ними. Ждем. Очень ждем.

Роберт Кофрей

Резюме: **БОГИ МИЛОСЕРДНЫЕ!**

Сражения в игре впечатляют своим размахом для пошаговой стратегии. Единственное, что смущает, так это вопрос о том, насколько удобно будет управлять своим войском в ходе битвы. Но выглядит все равно здорово.



Битва на закате дня великолепно демонстрирует эффект смены дня и ночи.



Даже мрак ночи — не преграда для отважных воинов!

ИЗДАТЕЛЬ: 1C **РАЗРАБОТЧИК:** DVS **ЖАНР:** TBS/RPG **ДАТА ВЫХОДА:** IV кв. 2004

Восхождение на Трон

Дорога королей



Реалистичные леса и рощи — предмет особой гордости создателей *«Восхождения на трон»*.



Отличный спецэффект наглядно демонстрирует всю мощь заклятья!

Однажды много лет назад компания New World Computing разработала и выпустила игру под названием King's Bounty. Чуть позже появились не менее гениальные *Warlords* от SSG. Ну и наконец — полномасштабный фурор в игровой индустрии был произведен всем известными *Heroes of Might & Magic,* первая часть которых увидела свет в 1995 году. Так появился жанр пошаговых стратегий с элементами RPG. Однако, несмотря на достаточно стабильную популярность, игр подобного рода всегда было не слишком-то много. Из достижений последнего времени упоминания заслуживают разве что *Disciples* и, конечно, отечественные *«Демиурги»*.

И вот теперь появился еще один претендент на корону в жанре TBS/RPG. Это стартовавший в 2001 году проект от молодой команды DVS из города Николаева под названием *«Восхождение на трон»,* издавать который будет фирма 1С. И надо сказать, что у нас есть все основания полагать, что эта игра не останется незамеченной даже на фоне общепризнанных шедевров!

Причиной тому — необычность *«Восхождения»,* назвать которое просто клоном тех же *HoMM* язык не поворачивается ни при каких обстоятельствах. Не секрет, что жанр пошаговых стратегий достаточно консервативен. Однако же разработчики из DVS вознамерились произвести пускай и маленькую, но революцию (в сочетании с определенным возвращением к истокам). Для того чтобы понять, что же такое оригинальное хотят предложить нам создатели *«Восхождения на трон»,* достаточно просто взглянуть на скриншоты игры. Итак, мы перемещаемся по миру в реальном времени с видом от третьего лица и камерой более характерной для игр приключенческого жанра. Да, в проекте DVS мы не увидим столь привычной для стратегий картины с «высоты птичьего полета». Можно предположить, каким образом это скажется на игровом процессе. Он наверняка станет более динамичным, поскольку риск столкнуться с противником, который подстерегает вас где-нибудь в лесной чаще, возрастает во много раз по сравнению с классическим подходом. Хотя споров об удобстве подобного новшества наверняка еще будет немало...

Как уже было сказано выше, кроме оригинальных нововведений в игре планируется использовать и то, что можно было бы назвать в некотором роде попыткой возвращения к истокам. Речь идет о том, что в области геймплея *«Восхождение на трон»* недвусмысленно напоминает знаменитую *King's Bounty!* Судите сами: наш герой путешествует по миру, не ограничиваясь рамками каких-либо миссий или квестов, посещает города, захватывает замки, сражается с врагами. Естественно, в этих странствиях он не одинок, и со временем под его командованием может оказаться целая армия.

Как известно, одной из главных особенностей и, пожалуй, самым большим плюсом *King's Bounty* была абсолютная свобода действий. Сюжет игры ставил перед игроком только лишь глобальную цель, а выбор путей и средств ее достижения зависел уже от нас. Аналогичная ситуация наблюдается и при ближайшем рассмотрении *«Восхождения на трон»*.

Каждый тип войск обладает своими достоинствами и слабыми местами; кроме того, многие из них, помимо стандартных характеристик, обладают и специальными, что позволит превратить каждое сражение в увлекательный тактический поединок.

Правда, главный герой игры — принц некогда благополучной и счастливой страны с «говорящим» названием Эдем — был вынужден пуститься в приключения отнюдь не по доброй воле. С тех пор как его благородный и справедливый предок Иллиар взошел на трон, минули многие столетия. За это время подвластные наследникам древнего владыки земли стали процветающим краем, не знавшим войн и страха. Разумеется, все это не могло продолжаться бесконечно. У нашего счастливого королевства было немало врагов, давно помышлявших о том, как бы устроить жителям Эдема что-нибудь гадкое и нехорошее. Они только ждали подходящего момента... И вот однажды этот роковой час, увы, настал. Неожиданно и вероломно напавшие враги сумели с ходу захватить королевский замок, все обитатели которого были либо убиты в ходе штурма, либо казнены уже после того как твердыня пала. Все, кроме одного. Смертельно раненый придворный маг сумел за мгновение до гибели наложить мощное заклинание телепортации на наследника престола, который в результате был переброшен за многие тысячи километров от места разыгравшейся трагедии, которая унесла жизни всех его родных и близких. Теперь он был один в чужой враждебной стране — бесприютный странник, лишенный Родины и трона. У него оставалась только надежда и воля к жизни. Но это стоит многого. И то, сможет ли герой найти дорогу домой, сможет ли пройти выпавшие ему нелегкие испытания и в борьбе обрести утраченный трон, зависит теперь только от него!

Разумеется, для того чтобы победить жестоких и сильных врагов, придется много сражаться. В отличие от перемещения по миру битвы в игре будут проходить в пошаговом режиме и представлять собой вариацию на тему все тех же *King's Bounty* или *Heroes of Might & Magic.* Опять же и речи нет о слепом клонировании — скорее это заимствование позитивного опыта. Оно и верно, зачем изобретать велосипед и наступать на уже неоднократно стукнувшие по лбу кого-то другого грабли? С другой стороны, разработчики отнюдь не пренебрегают собственными новшествами. Например, наш герой *«Восхождения на трон»* сможет принимать личное участие в битвах — так же, как и любой другой воин. При этом если наш главный персонаж имел неосторожность погибнуть, то игра, разумеется, закончится. Для того чтобы подобные конфузы приключались пореже, настоятельно рекомендуется собрать войско посильнее да поумелее. Тем более что в игре нам будет предложено весьма впечатляющее количество наемных воинов. Среди них встречаются Пилигримы, Прокажённые, Колоссы и Асассины. Каждый тип войск обладает своими достоинствами и слабыми местами, кроме того, многие из них помимо стандартных характеристик обладают и специальными, что позволит превратить каждое сражение в увлекательный тактический поединок.

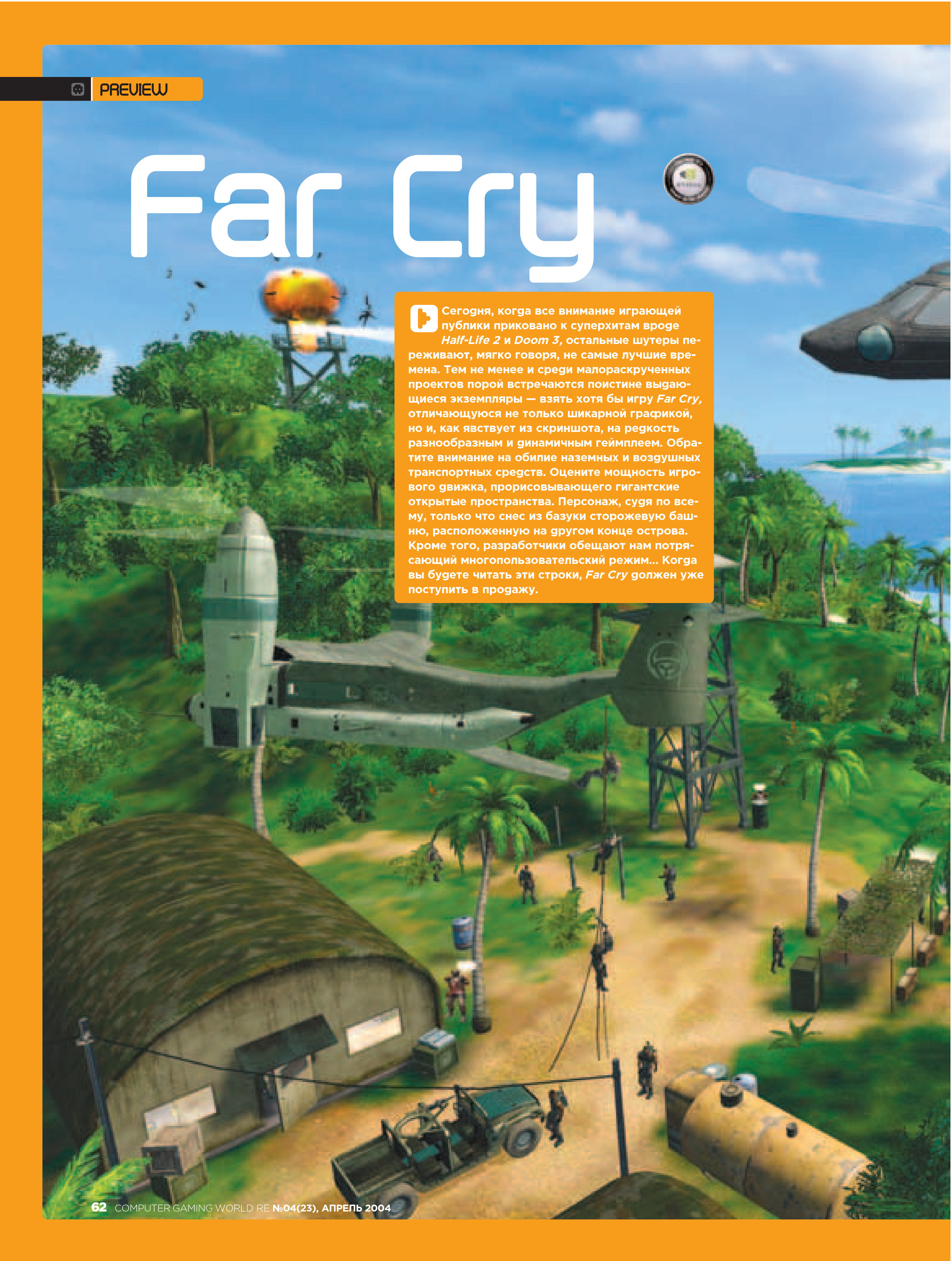
Напоследок хочется отметить, что в основе проекта *«Восхождение на трон»* лежит высокотехнологичный современный 3D-движок, что также выгодно отличает детище DVS от многих подобных проектов. Одни карты размером 25 квадратных километров чего стоят! Плюс вполне «полигонистые» модели, текстуры высокого разрешения, реалистичные (как по внешнему виду, так и по размерам) лесные массивы, спецэффекты... В этом отношении *«Восхождение»* демонстрирует весьма неплохой потенциал.

Одним словом, этот проект стоит того, чтобы его ждать. Разумеется, *«Восхождение на трон»* вряд ли сможет на равных тягаться с теми же *«Героями»*. Но то, что игра имеет явный шанс оказаться бодрящим глотком свежего воздуха в жанре пошаговых стратегий — факт вполне очевидный.

Глеб Соколов

Резюме: НАШИ НАСТУПАЮТ!

Far Cry



Сегодня, когда все внимание играющей публики приковано к суперхитам вроде *Half-Life 2* и *Doom 3*, остальные шутеры переживают, мягко говоря, не самые лучшие времена. Тем не менее и среди малораскрученных проектов порой встречаются поистине выдающиеся экземпляры — взять хотя бы игру *Far Cry*, отличающуюся не только шикарной графикой, но и, как явствует из скриншота, на редкость разнообразным и динамичным геймплеем. Обратите внимание на обилие наземных и воздушных транспортных средств. Оцените мощность игрового движка, прорисовывающего гигантские открытые пространства. Персонаж, судя по всему, только что снес из базуки сторожевую башню, расположенную на другом конце острова. Кроме того, разработчики обещают нам потрясающий многопользовательский режим... Когда вы будете читать эти строки, *Far Cry* должен уже поступить в продажу.


RLX-9157

ИЗДАТЕЛЬ: **Enlight Software/Акелла** РАЗРАБОТЧИК: **Infinite Interactive** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **II кв. 2004**

Warlords Battlecry III

Мода на Тревора Чана?

Выход первой части *Warlords Battlecry* сопровождался недружелюбной настороженностью многочисленных фэнов культового пошагового сериала. Испохабят, дескать, великую серию на потребу любителям попсовых RTS. Однако игра не провалилась, скорее даже наоборот — оказалась довольно успешной, а критики приняли *Warlords Battlecry* довольно благожелательно. К выходу второй части риалтаймового ответвления *Warlords* гудение старых фэнов практически полностью утихло, а сейчас количество поклонников *Warlords Battlecry* даже больше числа адептов *Warlords* пошаговых. Иными словами, успех пришел.

Масштабы *Warlords Battlecry III,* признаться, несколько пугают. Шестнадцать рас — это уже серьезно. Ясное дело, на кардинальные различия при таком количестве рассчитывать не приходится, но даже если у каждой расы будет по некоторому количеству уникальных фичей — глобальность, прямо скажем, недетская. А в том, что уникальные фичи будут, можно не сомневаться. Вопрос баланса, правда, остается открытым, но в умениях Стива Фокнера сотоварищи мы уверены. Раз уж они сумели сбалансировать двенадцать рас — справятся и с шестнадцатью. Кстати, о новых расах. Простой арифметический подсчет показывает, что их в третьей части появилось четыре, но на самом деле это не так. Просто раса людей разделилась на Knights и Empire, а к ним добавились по-настоящему новые Swarm, Plaguelords и Ssrathi. Собственно говоря, весь нехитрый сюжет *Warlords Battlecry III* вращается вокруг Ssrathi. Люди обнаружили некий неизвестный ранее материк, богатый золотом и населенный синими рептилиями. Ясное дело, рептилий решили перебить, золото присвоить, а материк колонизировать. Не учли только одного — рептилии были разумнее, чем казалось на первый взгляд, и отпор оказали серьезный.

Геймплей сильных изменений не претерпел. Впрочем, ожидать этого от серии, использующей исключительно экстенсивный путь развития, было бы глупо. Игра изменилась в сторону еще большей свободы и нелинейности, элементов RPG теперь значительно больше. Герои, например, получают новые уровни прямо на поле боя, что в свою очередь сказалось на системе скиллов и магии — Фокнер обещает, что в третьей части все будет значительно проще и логичнее. И главная новость — класс и раса героя теперь никак не связаны между собой. С одной стороны, это немного странно (кто из вас в состоянии представить себе эльфа-воина, размахивающего двуручным мечом?), а с другой — почему бы и нет? В конце концов, все представления о расах — не более чем условности. Зато пространства для фантазии теперь хоть отбавляй. Плюс, опять же, известная доля новизны.

Стоит также упомянуть еще об одном факте. Infinite Interactive сейчас плотно сотрудничает с Enlight Software, и *Warlords Battlecry III* делается при непосредственном участии Тревора Чана. Одно это вселяет уверенность в то, что третья часть Воевод-крикунов окажется чем-то большим, нежели дополненное и переработанное переиздание *Warlords Battlecry II*. Уж кто-кто, а Тревор Чан откровенной халтуры не делал никогда и, надеемся, не позволит делать это другим.

Информации о *Warlords Battlecry III* не так много, как хотелось бы. На прямые вопросы о содержании новой игры разработчики отвечают либо общими фразами, либо приводят впечатляющие, но не дающие конкретных ответов цифровые показатели вроде «ста тридцати уникальных заклинаний в тринадцати школах магии». Впрочем, времени до релиза осталось совсем немного, а значит — скоро все можно будет увидеть, пощупать и опробовать самим. Одно можно сказать точно — испортить такую игру как *Warlords Battlecry II* у сотрудников Infinite Interactive вряд ли получится. И квалификация их слишком высока, да и недремлющее око Тревора всегда настороже. А уж если игра окажется прорывом — мы будем рады сообщить вам об этом. **Александр Лашин**



Трудно сказать, как дварфы докатились до постройки башен и высотных зданий. Правда, главное у дварфов не то, где они живут, а то, каких големов они там делают.



Экипировка героев не претерпела никаких изменений — разве что предметов в мире стало больше.

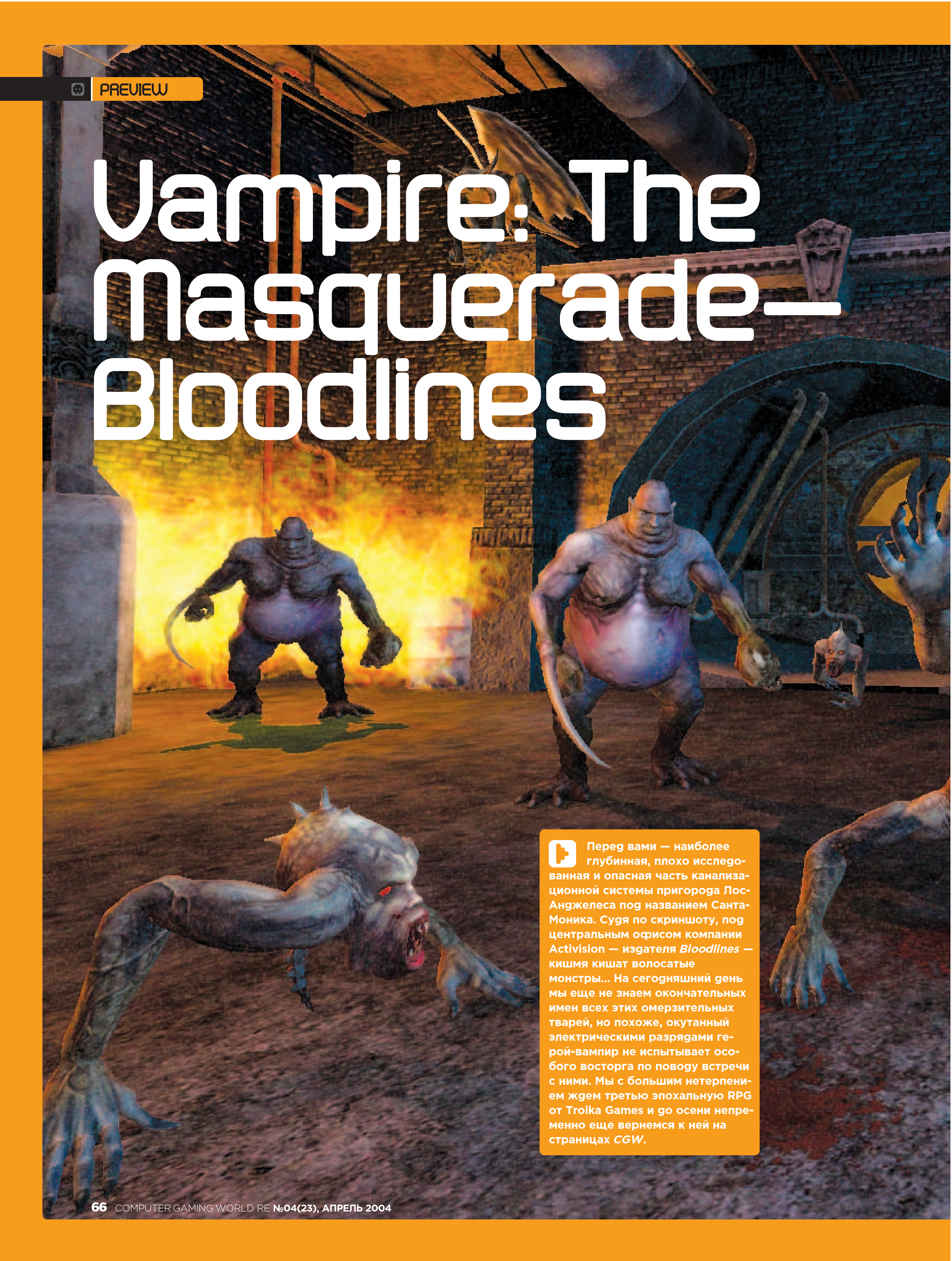


Магии никогда не бывает слишком много, и Стив Фокнер прекрасно это знает — в *WBC3* аж 130 различных заклинаний.



Герои класса Defiler специализируются на отравляющей магии.

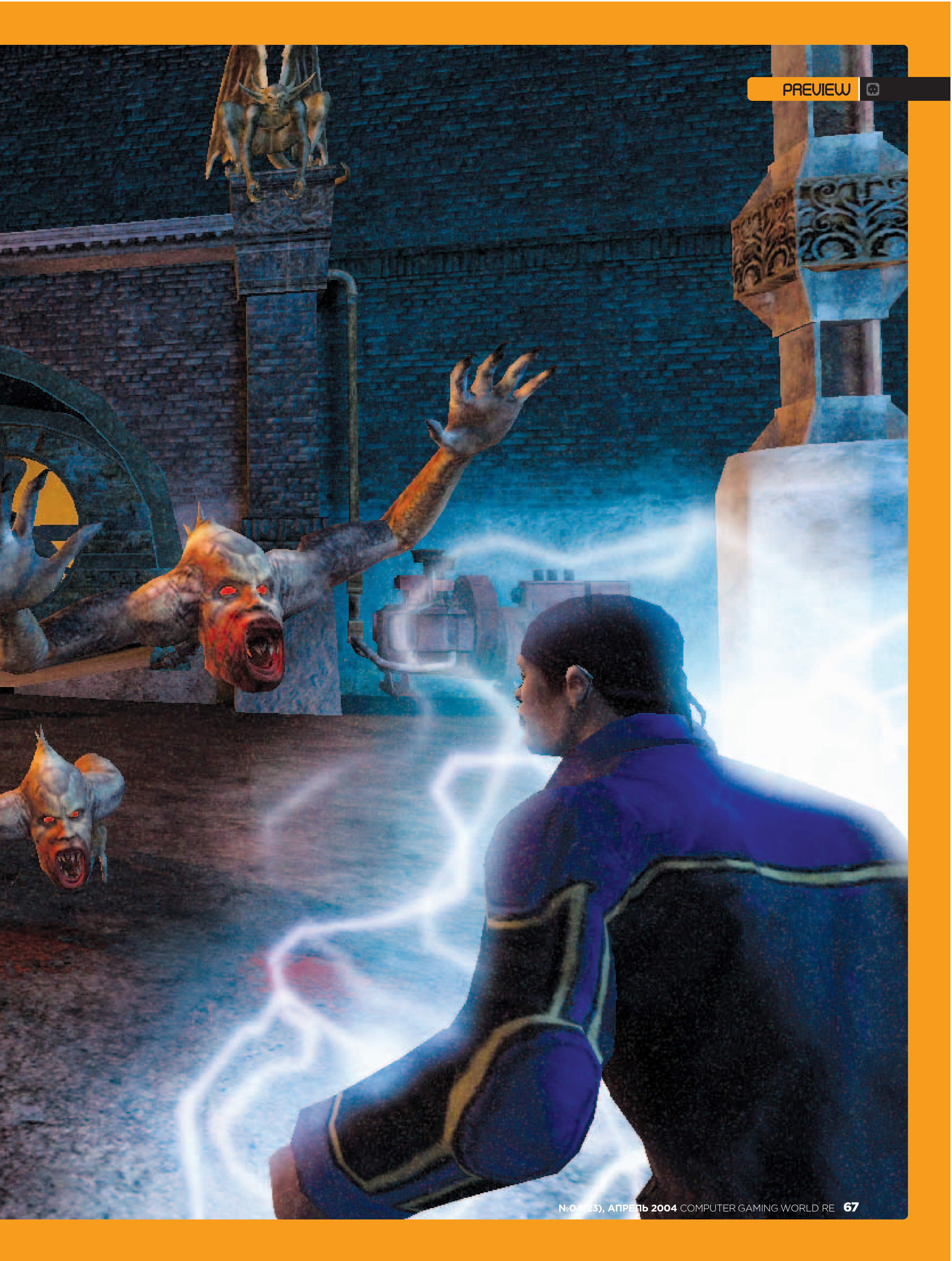
Резюме: СКРЕЩИВАЕМ ПАЛЬЦЫ



PREVIEW

Vampire: The Masquerade—Bloodlines

Перед вами — наиболее глубинная, плохо исследованная и опасная часть канализационной системы пригорода Лос-Анджелеса под названием Санта-Моника. Судя по скриншоту, под центральным офисом компании Activision — издателя *Bloodlines* — кишмя кишат волосатые монстры... На сегодняшний день мы еще не знаем окончательных имен всех этих омерзительных тварей, но похоже, окутанный электрическими разрядами герой-вампир не испытывает особого восторга по поводу встречи с ними. Мы с большим нетерпением ждем третью эпохальную RPG от Troika Games и до осени непременно еще вернемся к ней на страницах *CGW*.



ИЗДАТЕЛЬ: **Playlogic International** РАЗРАБОТЧИК: **Khaeon** ЖАНР: **Тактический шутер от третьего лица** ДАТА ВЫХОДА: **Март 2004**

Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

В космосе никто не услышит твоих выстрелов

Вероятно, прочтя название игры, вы задали себе вопрос — что же такого особенного в кодовом протоколе «Alpha Black Zero» и почему он назван «бесстрашным»? Сейчас мы вместе попытаемся в этом разобраться.

Итак, в настоящее время один малоизвестный (по крайней мере в США) европейский издатель под названием Playlogic готовит к релизу новый тактический шутер от третьего лица. Действие *Alpha Black Zero* разворачивается в научно-фантастическом мире будущего — управляемая игроком группа бойцов кочует с планеты на планету с целью раскрыть — кто бы мог подумать?! — глобальный заговор против человечества. Чертовски оригинально, ничего не скажешь... По ходу сюжета команда обвиняется в преступлении, которого она не совершала, и ваша задача — выяснить, кто вас подставил, и обелить свое имя.

Боевая группа состоит из главного героя и четырех подчиненных ему солдат, которых вы вооружаете и снаряжаете в перерывах между миссиями. Большинство заданий можно будет выполнять несколькими способами — от скрытной инфильтрации до лобового штурма с полной ликвидацией живой силы противника. Причем, в отличие от *Freedom Fighters*, где приказы бойцам отдавались с помощью удобной, но слишком уж примитивной системы «directional-pointing», в *Alpha Black Zero* нам будет доступен весьма обширный и разнообразный арсенал команд, делающих геймплей значительно сложнее и реалистичнее.

Ассортимент доступных приказов включает даже различные варианты ведения заградительного огня и сложные тактические команды — например, «захватить позицию и перегруппироваться» или «вести неприцельный огонь на подавление». И если геймплей *Freedom Fighters* представлял собой развеселый экшен, то в *Alpha Black Zero* нас ждут суровый реализм и богатство возможностей.



«Эй! Не стреляйте! Я на вашей стороне!»

Героям-одиночкам здесь не место

Разумеется, управляемые AI противники приложат все усилия, чтобы не дать нашей бесстрашной команде выполнить поставленные перед ней задачи, — причем практически всегда враг будет иметь подавляющее численное превосходство. К счастью, наши подчиненные тоже не лыком шиты и способны вполне квалифицированно прикрыть наш тыл. Главное, всегда помнить, что в команде нет места никакому индивидуализму и никаким «подвигам» — при попытке пройти миссию в одиночку в традиционном для аркадных шутеров стиле «Run-n-gun» вы очень быстро погибнете — и будете погибать раз за разом до тех пор, пока не осознаете, что для победы необходимо четкое взаимодействие всего взвода.

Основные боевые действия развернутся в дикой, гористой местности, причем растущая повсюду высокая рыжая трава будет живописно колыхаться при сильных порывах ветра. Уровни огромны по размерам и в целом несколько напоминают отпечатки гигантских пальцев в глине — волнистые горные цепи, перемежающиеся с долинами и низкими холмами. А вершины гор золотит восходящее солнце. Красота...

Своей шикарной графикой шутер *Alpha Black Zero* обязан движку *Serious Sam's Serious Engine,* усиленному специальным модулем генерации открытых ландшафтов, также разработанным студией Croteam. Причем надо признать, что уровни, получившиеся в конечном итоге у дизайнеров Khaeon, ОЧЕНЬ сильно отличаются от исходников, предоставленных в их распоряжение программистами Croteam.

Увы, за красоту приходится платить — *Alpha Black Zero* периодически подтормаживает даже на самых мощных машинах, что, впрочем, неудивительно, поскольку игра еще не закончена. Кроме того, нам не очень понравился механизм прицеливания в его нынешнем виде — перекрестье слишком сильно дергается даже когда солдат стоит на месте. Не помешала бы игре и дополнительная анимация персонажей — на данном этапе они слегка напоминают заводных болванчиков...

Режима Deathmatch в *Alpha Black Zero,* по всей видимости, не будет, но зато нам обещана возможность проходить игру вместе с четырьмя друзьями — т.е. когда каждым солдатом управляет живой человек — и это обещает быть весьма интересным. Выход игры запланирован на конец марта. **Джонни Лю**

Игра делается на движке Serious Engine... хотя уровни, получившиеся в конечном итоге у дизайнеров Khaeon, ОЧЕНЬ сильно отличаются от того, что мы видели в *Serious Sam.*

Резюме: **БЕССТРАШНО**

ИЗДАТЕЛЬ: **ENCORE** РАЗРАБОТЧИК: **Monte Cristo** ЖАНР: **Tactical RTS** ДАТА ВЫХОДА: **Весна 2004**

Desert Rats vs. Afrika Korps

Поймать Роммеля в пустыне...

Как известно, Вторая мировая война грохотала не только на полях Европы и Юго-Восточной Азии. Целый ряд важнейших битв между фашистской Осью и Союзниками проходил в самом сердце Африки — в раскаленных песках величайшей пустыни мира Сахары.

Сюжет риал-тайм стратегии *Desert Rats vs. Afrika Korps* разворачивается именно в Северной Африке и базируется на реальных исторических событиях — имеются в виду многолетние усилия англичан разгромить группировку Ирвина Роммеля по прозвищу Desert Fox. Играть можно как за британских «Пустынных крыс», так и за нацистов — соответственно 20 смоделированных в игре битв превращаются в 40 сценариев, разделенных на две кампании. Реализм, историческая достоверность, продвинутая тактика и высочайший уровень детализации прилагаются.

Выглядит игра впечатляюще — на экране одновременно движутся десятки единиц бронетехники, оставляя за собой живописные шлейфы пыли. Анимация пехотинцев и боевых машин превосходна — указав группе танков мишень для атаки, вы видите, как они останавливаются и разворачиваются на цель так, как будто каждым танком действительно управляет живой водитель. Вообще внимание разработчиков к мельчайшим деталям прослеживается абсолютно во всех элементах *Desert Rats vs. Afrika Korps.*

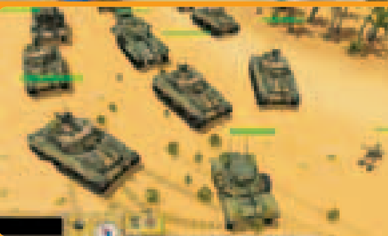
Главная особенность игры, выделяющая ее на фоне других современных RTS, связана с тем, что здесь для управления боевыми машинами требуются экипажи.



Танк легко может раздавить пехотинца, имевшего неосторожность попасться ему на пути.

Главная же особенность игры, резко выделяющая ее на фоне других современных RTS, связана с тем, что здесь боевые машины не являются самостоятельными юнитами, и для управления ими требуются экипажи. Т.е. чтобы привести в движение любое из 70 имеющихся в *Desert Rats vs. Afrika Korps* транспортных средств, вы должны сначала выбрать нескольких солдат и приказать им занять места водителя, стрелка, заряжающего и т.д. На первый взгляд вроде бы ничего особо сложного в этом нет, но в разгар боя именно от быстроты и слаженности проведения данной процедуры зачастую зависит победа или поражение. Кроме того, огромную роль играет степень укомплектованности машин членами экипажа. Танк с полным экипажем действует наиболее эффективно. Уберите из него одного танкиста — и машина сразу же начнет менее метко стрелять. Уберите двух человек — и снизится ее маневренность...

Думаю, идея ясна — в *Desert Rats vs. Afrika Korps* вы должны думать не только о том, как использовать имеющуюся у вас бронетехнику, но также и о том, как обеспечить ее экипажами и организовать снабжение. Кроме того, поскольку ваши силы изначально ограничены и задавить противника числом нереально, на передний план выходит тактическое маневрирование и обеспечение своего превосходства в нужном месте и в нужное время — именно с этой целью в игру была включена



Вы должны не просто направить людей к машинам, но и проследить, чтобы они запрыгнули в люки.

функция паузы, позволяющая в любой момент приостановить сражение, в спокойной обстановке оценить ситуацию, принять необходимые решения и раздать юнитам приказы.

Несколько слов о недостатках текущей версии *Desert Rats vs. Afrika Korps.* Неинтерактивные сценки, выполненные на игровом движке, совершенно невыразительны — даже при максимальном приближении камеры. Озвучка персонажей также оставляет желать много лучшего. Кроме того, игра ощутимо притормаживает каждый раз, когда вы отдаете экипажу приказ покинуть боевую машину.

К сожалению, у нас не было возможности опробовать многопользовательский режим, но авторы обещают, что в финальной версии игры непременно будут моды Capture-the-Flag и Base-versus-Base (в частности карта Tobruk versus El Alemein), а также баталии с одновременным участием четырех игроков, сражающихся каждый сам за себя. Выход *Desert Rats vs. Afrika Korps* намечен на весну 2004 года. Ждем с нетерпением. **Джонни Лю**

Резюме: **БУРЯ В ПУСТЫНЕ**

Небольшой, но хорошо оснащенный корабль может оказаться серьезным противником.

Описать происходящие события довольно трудно, но скриншот впечатляет.



Огромные фрегаты неторопливо бороздят космические просторы.

В отличие от многочисленных космических стратегий вам не удастся построить огромный флот и направить его на противника.

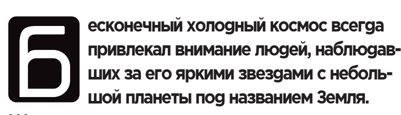


Столкновение с врагами неизменно превращается в буйство ярких красок.

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **Xbow Software** ЖАНР: **strategy/RPG** ДАТА ВЫХОДА: **май 2004**

Звездные волки

Ad astra per aspera



Бесконечный холодный космос всегда привлекал внимание людей, наблюдавших за его яркими звездами с небольшой планеты под названием Земля. Шло время, менялись эпохи, а тяга человечества к покорению этого безбрежного темного океана становилась только сильнее. Мы до сих пор спорим, есть ли жизнь во вселенной, и мечтаем о строительстве поселений на неизведанных планетах. Но такова природа homo sapiens: он постоянно стремится к чему-то большему и никогда не останавливается на достигнутом. Когда-нибудь все самые дерзкие мечты о светлом космическом будущем обретут жизнь, и тогда мы снова захотим двигаться дальше и открывать новые горизонты. Но это будет потом. А пока единственным проводником в мир будущего для многих остаются компьютерные игры, в которых разработчики пытаются представить, как будут развиваться события недалекого будущего.

«Звездные волки» относятся как раз к таким играм. Это тактический ролевой проект, повествующий о бесстрашных космических героях, ищущих свое место под звездами. Сказать, чего в игре больше — RPG или стратегии, довольно сложно: создатели не стали ограничиваться определенными жанровыми рамками, а решили расширить их путем смешивания совершенно разных игровых направлений. Судить обо всех прелестях такого нетрадиционного подхода мы сможем только после финального релиза. Но уже сейчас можно с определенной долей уверенности сказать, что *«Волки»* наверняка придутся по вкусу как любителям сражений в духе *Homeworld*, так и тем, кто еще не забыл время, проведенное за *Homeplanet* или *Freelancer*.

Космическая сказка

Начать рассказ об этой игре лучше всего с сюжета. Разработчики постарались сделать его интересным и изобилующим неожиданными поворотами, о которых, впрочем, они пока не говорят, обещая всем игрокам огромное количество всевозможных сюрпризов. Известно лишь, что сценарий предусматривает много игровых решений и две финальные концовки, прийти к которым можно разными способами. Определенную интригу добавляет и тот факт, что игроку придется встретиться с несколькими взаимодействующими сторонами, среди которых будут разумные машины и загадочные инопланетяне — обитатели других галактик. Пока о них ничего не известно, но разработчики обещают насыщенную и даже таинственную сюжетную линию. История начинается с того, что главный персонаж игры — одинокого торговца и искателя приключений — сбивают космические пираты. Оказавшись на поверку крепким орешком, наш герой решает отомстить своим обидчикам и отправляется на их поиски. События начинают стремительно развиваться, и вскоре к нему присоединяются еще пятеро таких же отчаянных храбрецов. По ходу игры всем шестерым звездным волкам предстоит не только участвовать в космических баталиях, но и выполнять различные задания. Выбор того или иного решения во многом определяет дальнейшие события, и поэтому перед тем как вступать в бой с правительственными патрулями или ввязываться в сомнительную авантюру, желательно хорошенько подумать, ибо последствия могут быть самыми неожиданными. Правда, за некоторые задания довольно неплохо платят, а для многих это является отличным стимулом для того, чтобы взяться за самое сложное и опасное дело.

Герои своего времени

Одной из составляющих игры является RPG, вносящая свои особенности в развитие каждого персонажа. Герои имеют развитую систему боевых навыков и способностей, применять которые можно не только в мирных переговорах с каким-нибудь торговцем, но и эффективно использовать их в бою, повышая характеристики других персонажей и помогая выбранному звездному волку. Некоторые способности можно использовать только на одном герое, тогда как другие, например повышение меткости стрельбы, пригодятся всем друзьям по команде. В отличие от многочисленных космических стратегий вам не удастся построить огромный флот и направить его на противника. Количество возможных кораблей ограничено числом имеющихся в вашем распоряжении персонажей и поэтому развитию каждого из них следует уделять самое пристальное внимание. При этом вы можете воспитать любого героя по собственному желанию, сделав из него отличного стрелка или первоклассного техника.

Боевые условия

В таких жестких условиях не меньшее значение приобретает экипировка звездолета и его оборудование достаточно мощными пушками. В игре представлено огромное количество различного оружия и апгрейдов, с помощью которых корабль легко может быть превращен в настоящую летающую крепость. Разумеется, все это оружейное разнообразие станет вашим только при наличии в кармане достаточной суммы денег, которые еще надо заработать. Однако иногда, чтобы заполучить в свое распоряжение лазерную установку или разжиться каким-нибудь ценным предметом, совершенно необязательно прибегать к услугам местных оружейных магазинов. После гибели очередного противника на поле боя остаются весьма полезные апгрейды, которые можно и нужно собирать. Вместе с ними в ваших руках может оказаться и пилот вражеского истребителя. Часто такими пленниками становятся пираты. А что можно сделать с негодяем? Правильно — сдать правительственным войскам, получив причитающееся вознаграждение. Впрочем, в *«Звездных Волках»* все зависит исключительно от самого игрока, и если вы решите расправиться с врагом по законам военного времени, никто не помешает совершить справедливое возмездие. Но если любого врага можно легко отправить к праотцам, то вашему герою такая перспектива совершенно не грозит. Разработчики решили отказаться от досрочной смерти игрока, и поэтому каждый раз после неудачной битвы героя подбирает главный корабль, где он просто пересаживается на новый истребитель и снова отправляется в бой.



Вражеская ракета просвистела совсем близко, но кому-то повезло меньше.

Оправданное ожидание

Величие и безбрежность огромного космоса отлично воплощены в графическом облике игры. Красивейшие пейзажи с тысячами звезд и галактик, среди которых происходит действие Волков, выглядят просто замечательно. Движок поддерживает все современные спецэффекты, отлично справляется с динамическим освещением и прочими визуальными эффектами. Особое восхищение вызывают модели космических кораблей, среди которых есть как небольшие фрегаты, так и огромные станции. Масштабирование игровой карты позволяет разглядеть даже небольшие детали их обшивки. Во время боя пушки не просто стреляют в направлении противника. Они следуют за ним и поворачиваются, продолжая вести огонь, пока звездолет находится в поле зрения корабля. И если по масштабности баталий *«Звездные Волки»* все же проигрывают тому же *Homeworld*, то по качеству визуального воплощения творение Xbow полностью отвечает всем современным графическим стандартам. Непродолжительное знакомство с игрой в офисе «1С» произвело самое благостное впечатление. Сейчас *«Звездные Волки»* стремительно приближаются к релизу, который намечен на май этого года. И даже если игре не суждено стать суперхитом, от этого звездный статус *«Волков»* отнюдь не уменьшается. Очень скоро нас ждут увлекательные космические приключения и захватывающие сражения. Разочарование геймерам явно не грозит, а это, согласитесь, самое главное. **Петр Головин**

Резюме: КОСМИЧЕСКИЕ АСЫ?

Движок прорисовывает огромные уровни в мельчайших подробностях — обратите внимание на следы от пуль на стене, потеки крови на снегу и выбитые доски в заборе.

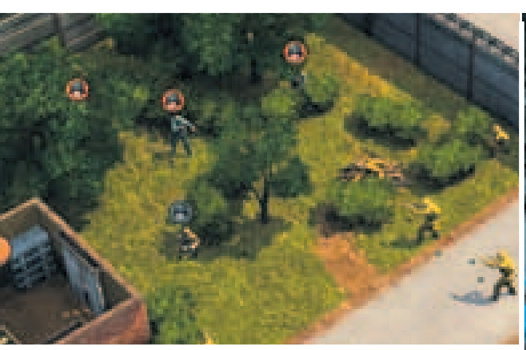
ИЗДАТЕЛЬ: **Encore/JoWood Productions** РАЗРАБОТЧИК: **Nival Interactive** ЖАНР: **Tactical Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 600, 128MB RAM, 2.5GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2.2GHz, 512MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**



«Операция Silent Storm»

(Альтернативный американский обзор)

О какой тишине может идти речь, коли дело дошло до базук?!



В некоторых миссиях вместе с вами сражаются управляемые AI союзники. Особым умом они, правда, не блещут, но зато безропотно принимают на себя град свинца, который в противном случае обрушился бы на вашу команду.



Появление ближе к концу игры Панцеркляйнов и лучеметов выглядит ненатуральным и делает финальные миссии просто невероятно сложными.



Давайте, фрицы, вперед! Моя команда засела в здании и волна за волной отбивает атаки немцев.

После бесчисленных неудачных попыток, предпринятых в разное время бесчисленными девелоперскими студиями, теперь мы можем с удовлетворением констатировать: у классической серии *X-COM* появился достойный преемник. Ура. *«Операцию Silent Storm»*, конечно, нельзя назвать «воплощенным совершенством» — у игры есть целый ряд серьезных недостатков, — но в целом нужно признать, что практически все ее элементы сделаны «правильно». В результате мы получили просто потрясающе увлекательную и аддиктивную стратегию, которую непременно должен купить любой поклонник элитарного жанра Squad-Level Turn-Based Tactical Combat Simulation. Более того, господа, *Silent Storm* — вполне реальный претендент на звание Лучшей Стратегии 2004 года. Повторяю: вы ОБЯЗАНЫ купить эту игру. Причем немедленно.

Война — это ад

В *«Операции Silent Storm»* есть две кампании — за фашистскую Ось и за Союзников, но от того, на чьей стороне вы сражаетесь, суть игры абсолютно не меняется. Находящийся под вашим командованием взвод элитных коммандос, общей численностью до шести человек, каждый из которых обладает собственными уникальными навыками, выполняет серию миссий на территории раздираемой войной Европы. Тактические карты, на которых проходят миссии, весьма разнообразны — гигантские фабрики, крошечные деревушки, уединенные поместья, больше напоминающие крепости, — но один элемент геймплея остается постоянным вне зависимости от смены декораций — жестокие, брутальные сражения, для победы в которых потребуются недюжинный тактический талант, умение правильно расставить бойцов перед началом боя, море терпения, а главное — простое человеческое везение.

Сюжетные сценарии великолепны все без исключения, чего, увы, нельзя сказать про опциональные, случайным образом сгенеренные миссии — однако именно необязательные бои являются важнейшим элементом геймплея, т.к. они позволяют вам должным образом прокачать героев (подробнее об этом см. ниже). Задачи большинства миссий сводятся, фигурально выражаясь, к поиску иголки в стоге сена — мы долго и порой нудно ищем какие-то важные документы. Но этот «недочет» с лихвой компенсируется потрясающе напряженными и интересными сражениями, не прекращающимися на протяжении всей игры. Каждая миссия бросает новый вызов вашему разуму и дарит массу новых, совершенно незабываемых впечатлений: в одном сценарии вы, преодолевая яростное сопротивление противника, буквально по трупам врагов прокладываете себе путь по городским улицам; а в следующем бою ваши бойцы чудом вырываются из, казалось бы, совершенно безнадежной, простреливаемой со всех сторон мышеловки... И неважно, зачищаете ли вы город, находящийся в руках нацистов, или же штурмуете хорошо укрепленную вражескую позицию, — *«Операция Silent Storm»* будет постоянно демонстрировать вам невероятно яркие и драматичные игровые моменты, которые, единожды увидев, вы не забудете уже никогда.

За несколькими исключениями все объекты в игре являются разрушаемыми. Подчеркиваю, ВСЕ.

ОТ РЕДАКЦИИ

Да, друзья, мы в курсе того, что в России *«Операция Silent Storm»* вышла уже более полугода назад. Главной причиной публикации этого обзора, написанного великим и ужасным Робертом Коффем, стало желание взглянуть на любимый всеми отечественный хит «со стороны». Тем более, что игра эта, в отличие от большинства других хороших российских проектов (*«Пиратов Карибского Моря», «Демиургов», «Вангеров»* и т.д.), получила в США действительно высокий рейтинг — случай в своем роде уникальный. Кто знает, быть может, читая «их» отзывы о «нас», мы наконец-то научимся делать игры, популярность которых не будет ограничиваться одной шестой частью суши...


Использовав одного из солдат в качестве «подсадной утки», можно заманить противника в хорошо организованную засаду.

Не будет преувеличением сказать, что важнейшим достоинством игры является ее потрясающий, фантастический трехмерный движок. И дело здесь даже не в высочайшем качестве графики (при высоком уровне детализации) и не в продвинутой функции масштабирования, позволяющей как угодно рассматривать происходящее на экране, — дело в невиданной доселе, противоестественно реалистичной физической модели. За несколькими немногочисленными исключениями, все объекты в игре являются разрушаемыми. Подчеркиваю, ВСЕ. Игровой мир самым непосредственным образом реагирует на все, что вы делаете, — в стенах появляются отверстия от пуль, на земле образуются лужи крови, от взрыва здания во все стороны разлетается мелкая щебенка. Вам необходимо проникнуть в дом? Можно сделать это по старинке — через дверь или окно, а можно проделать в ближайшей стене достаточно большое отверстие и ворваться внутрь через него, поливая огнем все вокруг. Передать словами весь драматизм событий, разворачивающихся на экране монитора благодаря потрясающим возможностям игрового движка, решительно невозможно — вы должны хотя бы один раз своими глазами увидеть, как подстреленный снайпером противник вываливается из окна, летит вниз с третьего этажа и падает на кофейный столик, разбивая его вдребезги...

Личные файлы

Но поверьте, достоинства *«Операции Silent Storm»* отнюдь не исчерпываются разрушаемыми уровнями и продвинутыми тактическими уловками вроде фланговых охватов, разведывательных рейдов и ложных отступлений. Помимо всего этого авторы включили в игру мощную ролевую систему, делающую и без того глубокий геймплей еще сложнее и богаче. Вы собственноручно создаете главного героя, а на заполнение оставшихся пяти вакантных мест во взводе предлагается богатый выбор готовых персонажей, каждый из которых может принадлежать к одному из шести классов (солдат, снайпер, инженер и т.д.). Любой боец обладает собственным набором скиллов, которые растут от использования, — так что если вы хотите, чтобы ваша хрупкая, изящная медсестра повысила свою меткость, дайте ей в руки автомат и пусть стреляет! Кроме того, у каждой профессии имеется собственный ассортимент доступных для освоения способностей, и при получении бойцом нового уровня вам предоставляется возможность выбрать ему одну такую способность. Вариантов много и, поверьте, все они реально отличаются друг от друга, позволяя по сути создавать в рамках любого класса высокоспециализированные подклассы. Кроме того, в *Silent Storm* присутствует весьма обширный и разнообразный арсенал, что вкупе с продвинутой ролевой системой делает менеджмент взвода в перерывах между миссиями не менее важным элементом игры, чем собственно сражения.

Выстрелы в себя

На фоне описанных выше неоспоримых достоинств *«Операции Silent Storm»* ее немногочисленные, но, увы, вполне «традиционные» недостатки кажутся еще более обидными. Великолепный графический движок требует для работы весьма мощное железо, но и на hi-end системах вы не застрахованы от периодических приступов торможения. Частота кадров время от времени падала почти до нуля даже на Pentium 4 1.8GHz — что же тогда говорить об официально заявленной «минимальной конфигурации» Pentium II 600?

На действительно мощных машинах (например, на моем Pentium 4 2.8GHz) *«Операция Silent Storm»* шла с более-менее приемлемой скоростью, но все равно во время сражений на больших картах, где движок был вынужден одновременно просчитывать много прямых и косвенных разрушений, игра периодически вылетала в Windows. А одну миссию мне вообще удалось завершить только после того, как я выставил все графические настройки на минимум, и происходящее на экране превратилось в «шоу деревянных буратин, плюющихся друг в друга арбузными косточками».

Возможность выделять юниты как в RTS и подбирать предметы как в *Diablo II* — это, конечно, здорово, но, увы, игровой движок не всегда адекватно распознает расположение объектов в трехмерном пространстве — поэтому вы элементарно можете выбрать четырех бойцов вместо двух (потому что они стояли друг под другом на разных этажах) или, скажем, отправить находящегося на уровне земли солдата на крышу за гранатой, которая, как вы думали, лежит у него под ногами.

Но что самое ужасное, разработчики внесли в великолепно продуманный «военно-исторический» мир *Silent Storm* абсолютно чуждые ему sci-fi элементы. Возможно, некоторым геймерам они и придутся по вкусу, но я лично нашел их искусственными и весьма вредными с точки зрения игровой атмосферы. После длинной череды тяжелейших реалистичных сражений с использованием настоящего оружия Панцеркляйны (механические скафандры, напоминающие роботов из BattleTech в миниатюре) и лучевые винтовки показались мне какими-то фальшивыми и разрушили чувство причастности к событиям Второй мировой, возникшее было в моей душе благодаря предыдущим миссиям.

Я не хочу сказать, что появление фантастических элементов убивает всю игру, — нет, ни в коем случае! — просто оно оставляет какой-то неприятный осадок... Кроме того, Панцеркляйны и лучеметы серьезно нарушают безупречный до этого игровой баланс и делают финальные миссии НАСТОЛЬКО сложными, что их прохождение не доставляет почти никакого удовольствия.

Тем не менее я лично, невзирая ни на что, их прошел, и вы тоже должны сделать это. При всех своих недочетах *«Операция Silent Storm»* — великая игра, и завершив обе ее кампании, вы с нетерпением будете ждать выхода add-она. Гарантирую. **Роберт Кофрей**

Вердикт ★★★★☆
Не идеально, но очень близко к тому. Настоящий, подлинный *X-COM* в антураже Второй мировой. Не пропустите!

ИЗДАТЕЛЬ: **Battlefront.com** РАЗРАБОТЧИК: **Battlefront.com** ЖАНР: **Походовый исторический воргейм** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 64MB RAM, 1.2GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 128MB RAM** MULTIPLAYER: **E-mail, LAN, Internet, Hot-Seat (2 игрока)**

Combat Mission: Afrika Korps

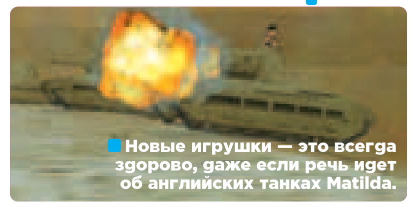
Адд-он, выдаваемый за полноценную игру

Стратегия *Combat Mission* навсегда останется в истории компьютерных игр как инновационный воргейм, изменивший каноны своего консервативного жанра. Его знаменитая система «одновременных ходов» впервые сделала трехмерные сражения по-настоящему живыми и динамичными, не превратив их при этом в примитивные неуправляемые свалки, — и эта боевая система в неизменном виде перекочевала в очередную часть *CM*, получившую название *Afrika Korps*. К сожалению, оригинальный движок также перешел в нее в своем первозданном виде. В результате графика, хоть и была слегка улучшена по сравнению с предыдущей частью, все равно выглядит устаревшей, а из-за отсутствия каких-либо нововведений в геймплее *Combat Mission: Afrika Korps* воспринимается скорее как набор дополнительных миссий, а не как самостоятельная игра.



В пустыне пехоте негде укрываться от вражеского огня, поэтому смертность среди личного состава очень высока.

Одним из главных достоинств серии *Combat Mission* традиционно считалась превосходная баллистическая модель, скрупулезно просчитывающая состояние бронетехники в самых различных ситуациях. Сюжет *Afrika Korps* посвящен боевым действиям в Северной Африке и Италии, и по логике мы были вправе ожидать интереснейшие тактические поединки между танками различных типов. Тем сильнее оказалось разочарование от, мягко говоря, средненьких сценариев. Гусеницы боевых машин поднимают в воздух клубы пыли, в сражениях участвуют многобашенные танки… но это, пожалуй, и все. Честно говоря, игре намного больше подошло бы название *Combat Mission 2.1.* Интеллект врагов также оставляет желать много лучшего, и в целом ряде миссий дизайнеры попытались компенсировать слабость AI, обеспечив одной из сторон подавляющее численное превосходство, — и тем самым сделали эти миссии абсолютно непригодными для многопользовательского режима. В целом multiplayer, конечно, неплох, но он абсолютно не отличается от того, что мы имели



Новые игрушки — это всегда здорово, даже если речь идет об английских танках Matilda.

еще три года назад, после выхода первой части *Combat Mission.* Даже жиденький 30-страничный мануал выглядит как-то жалко, а полный текст руководства по игре авторы почему-то выложили на диск в формате PDF…

Afrika Korps не требует для запуска наличия предыдущих частей, но новичкам я бы лично посоветовал начать знакомство с серией *Combat Mission* с игры *Barbarossa to Berlin,* предлагающей гораздо более интересные сценарии. *Afrika Korps* — чисто фанатский продукт, рассчитанный лишь на самых хардкорных поклонников *Combat Mission.* Никаких серьезных нововведений в нем нет и пока, увы, не предвидится. **Брюс Герик**

Вердикт ★★★☆☆
Набор дополнительных миссий по цене новой игры.

ИЗДАТЕЛЬ: **Diversions Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Diversions Entertainment** ЖАНР: **Fighting** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 733, 128MB RAM, 1GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-16 игроков)**

One Must Fall: Battlegrounds

А если проиграют оба?

Черт побери! Как это свежо, оригинально и интересно — игра про битвы роботов на арене!..

One Must Fall: Battlegrounds (или сокращенно *OMFBG*) является прямым потомком shareware-игры *One Must Fall: 2097,* вышедшей в середине 90-х годов. Подобно своему предшественнику, *OMFBG* представляет собой трехмерный файтинг от третьего лица. Вы выбираете пилота-человека (все доступные персонажи выглядят как неудачные фэнтези-скетчи), сажаете его в робота — и начинается сумасшедший экшен.

Одиночная кампания не может похвастаться сколько-нибудь внятным сюжетом — какие-то головы ведут друг с другом невразумительные разговоры, только и всего. Впрочем, время от времени они выдают перлы, намертво врезающиеся в мозги, например, как-то раз Professor заявил буквально следующее: "Your chemical cocktail cannot overcome the will of a real human being!" Черт побери, после таких фраз мне самому не помешал бы какой-нибудь «chemical cocktail»…

Если абстрагироваться от всяческой шелухи — посредственной музыки, средненькой графики, отсутствующего сторилайна, — то останутся только схватки роботов, отличающиеся достаточно скудным арсеналом боевых трюков. В отличие, скажем, от *Street Fighter,* где различные комбо выполнялись вращательными движениями джойстика, в *OMFBG* большинство спецприемов повешены на комбинации клавиш. Таким образом, барабаня по клавиатуре, мы заставляем железных болванов стрелять и выполнять боевые секвенции, состоящие из различных сочетаний двух стандартных ударов и двух пинков. Кроме того, роботы умеют прыгать и стрейфиться. По всей видимости, разработчики хотели заставить нас рассчитывать время, подбирая оптимальный момент для каждой атаки, но в итоге весь геймплей *OMFBG* представляет собой абсолютно бессистемное стучание по клавишам — авось что-нибудь да получится… Даже при наличии геймпада, играть с которым ЗНАЧИТЕЛЬНО удобнее, чем с клавиатурой, ни о какой мало-мальски осмысленной тактике здесь даже речи не идет.

Вообще, вся предыдущая история жанра Fighting убедительно доказывает, что идеальными средствами контроля в нем являются джойстики и геймпады — а отнюдь не компьютерная клавиатура. Теоретически авторы могли бы задействовать в сражениях мышь — но, увы, они этого не сделали, и функции грызуна сводятся к навигации по различным меню.

Единственным серьезным достоинством игры, вытягивающим ее из категории «третий сорт — не брак» и возвышающим над многочисленными приставочными конкурентами, является полноценный многопользовательский режим. Одновременно на аренах *OMFBG* могут сразиться аж 16 игроков — правда, при таком количестве участников сетевой код начинает немилосердно тормозить.



Мальчики, мальчики, не ссорьтесь! Я буду танцевать с вами обоими!

Благодаря многочисленным заплаткам (на данный момент разработчики выпустили уже три патча) *OMFBG* работает довольно стабильно и не доводит вас во время онлайновых баталий до белого каления постоянными зависаниями. Тем не менее факт остается фактом: *One Must Fall: Battlegrounds* — весьма примитивный файтинг, представляющий интерес исключительно благодаря своему многопользовательскому режиму. **Джонни Лю**

Вердикт ★★☆☆☆
Онлайновые сражения — это, конечно, здорово, но в мире существует множество более интересных файтингов.

ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Epic Games** ЖАНР: **FPS** РЕЙТИНГ ESBR: **C 17 лет, насилие, очень грубый язык** ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 1GHZ, 128MB RAM, 32MB Video, 5.5GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5GHZ, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-32 игрока)**



Unreal Tournament 2004



Когда продать дважды — не стыдно



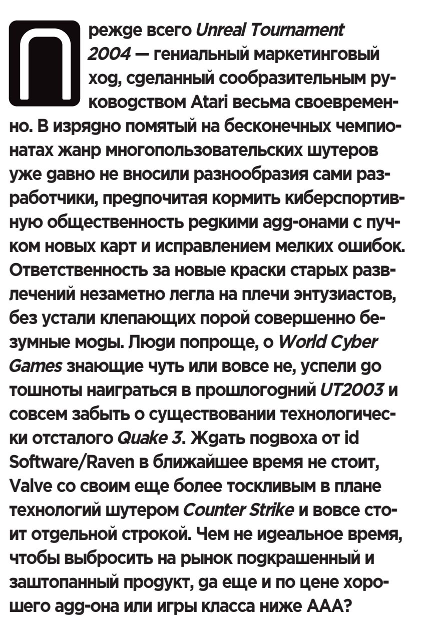
Дизайнеры Epic Games определенно увлекаются темой Древнего Египта и очень серьезно. Количество уровней с глазом Ра гораздо больше, чем хотелось бы.



В Bombling Run узкие проходы однозначно становятся поводом для коллективной демонстрации внутренних органов.



«Конвой» — самый оригинальный из уровней.



Прежде всего *Unreal Tournament 2004* — гениальный маркетинговый ход, сделанный сообразительным руководством Atari весьма своевременно. В изрядно помятый на бесконечных чемпионатах жанр многопользовательских шутеров уже давно не вносили разнообразия сами разработчики, предпочитая кормить киберспортивную общественность редкими add-онами с пучком новых карт и исправлением мелких ошибок. Ответственность за новые краски старых развлечений незаметно легла на плечи энтузиастов, без устали клепающих порой совершенно безумные моды. Люди попроще, о *World Cyber Games* знающие чуть или вовсе не, успели до тошноты наиграться в прошлогодний *UT2003* и совсем забыть о существовании технологически отсталого *Quake 3*. Ждать подвоха от id Software/Raven в ближайшее время не стоит, Valve со своим еще более тоскливым в плане технологий шутером *Counter Strike* и вовсе стоит отдельной строкой. Чем не идеальное время, чтобы выбросить на рынок подкрашенный и заштопанный продукт, да еще и по цене хорошего add-она или игры класса ниже AAA?

Правда, чуть позже боссы Atari одумались и подняли стоимость до стандартных сорока президентов, и счастливчики, сделавшие предварительный заказ на Special Edition в железной коробке с гарнитурой внутри, оказались теми, на кого принято показывать пальцем и говорить «Повезло». Тем не менее это не вывело *UT2004* из разряда expansion pack'ов. Да и сам картель издатель/разработчик честно признается, что до самостоятельной версии *Unreal Tournament* еще далеко. И вообще у нас *Unreal Championship 2* на носу, а у вас еще не доросли машины до нашего золотого движка. Отнеситесь к *UT2004* соответственно и получите немало приятных секунд...

Just another trick

ЕСЛИ ВЫ УСТАЛИ БОРОТЬСЯ С ВЕРТЛЯВЫМ Малькольмом в конце турнирной сетки *UT2004* и твердо уверены в том, что убогенький финальный ролик вам не светит увидеть в ближайшее столетие, станьте умнее ровно на двадцать минут и воспользуйтесь простейшей уловкой. Достаточно убить чертов калькулятор один раз и спрятаться в произвольный угол подальше от тропы войны. Аналогичный прием у вашего покорного слуги привел к тому, что бедняга Malcolm настолько усердно искал своего врага, что умудрился свалиться дважды с платформы и позорно окончил чемпионат с минусовым результатом. Увы, но HyperBlast2 — яркий пример совсем скучного для дуэлей уровня. На таком не грех и схитрить.

Say hi, little fellas

Если по каким-либо личным или социальным причинам вы пропустили предыдущий многопользовательский хит Epic Games, фактически положивший конец спорам *«Quake vs. UT»*, обратитесь к архиву. Мусолить одно и то же по второму разу нет никакого смысла. *Unreal Tournament 2004* базируется на том же самом движке, аналогично выглядит, столь же шустро бегает, по-прежнему невероятно похож внешне на старичка *Q3* и совершенно не пытается отрицать своего родства с *UT2003*. Все тот же знакомый до боли интерфейс, до последней заклепки вторичный Single Player и ровно половина изученных вдоль и поперек карт годичной давности.

Хит-парад особенностей без пометки «Спасибо, уже видели» открывают два созвучных, относительно новых командных режима: Assault и Onslaught. Первый пришел из оригинального *Unreal Tournament* без каких-либо изменений, второй, скажем так, косит в сторону Halo, в то же время


Эксклюзивный Ion Tank отсутствует в общем списке доступной для использования техники по вполне понятной причине.

являясь едва ли не самым увлекательным на сегодняшний день соревнованием. Карты обоих модов напичканы ключевыми точками, которые нужно брать, причем последовательно. Каждый уровень Assault сопровождается своей историей, претендующей на хрестоматийность, и подробными инструкциями в виде короткого синема о том, что и в каком порядке надлежит экспроприировать у врага на пути к победе. Для утверждения в лидерах понадобится как атаковать вышеозначенные точки, так и не менее успешно их охранять впоследствии. Время, затраченное на штурм, становится своеобразным рекордом, который команда противника в обязательном порядке должна побить.

В Onslaught нет никакого руководства или сценария, отсутствует деление на плохих и очень плохих, но похожий смысл остался. Те же ключевые точки, связанные в единую линию, то же безумное количество смертей в попытке поскорее занять следующую площадку, наличие боевой техники, упрощающей осаду, и адреналин ведрами. Отвоевав последовательно несколько точек, получаем доступ к реактору на базе, с которым необходимо целоваться любым видом оружия до полного изнеможения. Отдать предпочтение одному из режимов невозможно. Грамотно спроектированные локации Assault (примитивный Junkyard не в счет) практически не дают явного перевеса ни одной из сторон. В свою очередь некоторые карты Onslaught требуют вполне определенной тактики. Почему классический «Штурм» попал в турнирную сетку одиночной игры, а его брат-


Изучение врагов сквозь оптику прицела Lightning Gun чревато для собственного здоровья.

близнец не прошел отборочный конкурс, непонятно.

В голову, пожалуйста

Вместе с остальными второсортными режимами Onslaught околачивается лишь в Instant Action. В паре с ним ожидают своей очереди и пришедшие с Epic Bonus Pack забавы Last Man Standing, Mutant и Invasion — кооперативное истребление монстров, атакующих, судя по их отвратительному внешнему виду и феноменальному кретинизму, прямиком из оригинального Unreal. За свежими режимами потихоньку плетется и потолстевший арсенал. И без того не маленький ассортимент средств уничтожения разбавился снайперской винтовкой, невероятно убойным гранатометом, эксклюзивным для Onslaught бревном по имени AVRiL (Anti-Vehicle Rocket Launcher) и портативным миноукладчиком с интеллектуальными паукообразными минами. За исключением фаворита «точечной» борьбы AVRiL, оружейный довесок *UT2004* на первый взгляд смотрится довольно грустно. В любом случае кардинальной смены тактики, видимо, не предвидится.

Взглянуть же на командное истязание противника по-новому поможет наличие управляемой техники на любой вкус. Да и честно говоря, довольно сложно представить себе тот же Onslaught с разнесенными на солидные расстояния точками без каких-либо средств передвижения — носиться между площадками на своих двоих было бы весьма утомительно. К счастью, у Epic Games хватило свободы мышления, чтобы отойти от канонов жанра. Для экономии нервов, времени и казенной обуви в *UT2004* предусмотрено шесть боевых машин, не считая бесчисленных стационарных пулеметов и редко используемых звездолетов. Шустрая Manta плющит зазевавшихся парой кондиционеров типа «пропеллер», общительный Hellbender отчаянно гудит, приглашая покататься аж троих человек, а хилый Raptor — единственный, кто может подняться на высоту птичьего полета. Любимец публики — шикарный танк Goliath, рассчитанный на двоих. А на закуску — смешной, но практически бесполезный джип Scorpion с выдвижными лезвиями и совсем несчастный гость в лице монолитного чудовища Levi-


Штурм космической базы Skaarj не только смотрится белой вороной, но и скучен до посинения.

athan, увидеть которое воочию так и не удалось.

Почти тамагочи

При наличии невыносимого желания опробовать весь этот металлолом вживую лучше сразу шагать в тот же «Инстант Экшен», оставив скучноватый режим одиночного турнира в качестве разминки перед встречей в онлайне. Толком пощупать технику и все существующие варианты состязаний турнир не дает, ограничиваясь стандартными Capture the Flag, Double Domination, Bombling Run и блудным Assault. В преддверии основной программы соревнований — квалификационный Deathmatch в гордом одиночестве и с собственной командой.

Здесь совокупный разум Epic Games осенила гениальная мысль — внести хоть какой-то интерес в работу с электрониками. Помимо технологий Voice-Over IP и Voice Recognition, предназначенных для тесного общения голосом (в том числе и для отдачи команд ботам), в Single Player ввели... валюту. Местные кредиты дают за все, что попа-


Знакомая архитектура, не правда ли?


Возвращение снайперской винтовки требует определенного дизайна уровней. Заглядывать в прицел придется не так уж и часто.



Twin Tombs — еще один пример грамотного дизайна вкупе с отличным балансом на все случаи жизни.



В некоторых матчах Bloodrites Challenge в буквальном смысле слова приходится раскидывать мозгами. Зеленая кровь облегчает восприятие ментальных взрывов.



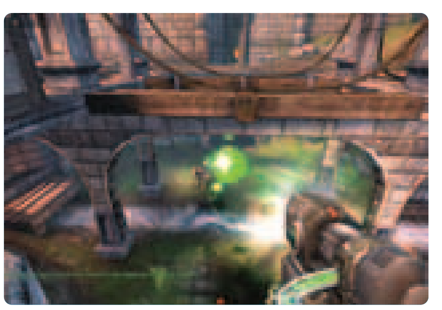
С Очень Открытыми Пространствами стареющий движок справляется по-прежнему великолепно.



Я буду третьим в очереди из тех, кто «was shredded by Marketh's flack cannon».



Гигантские деревья и летающие базы — вторая по популярности тема после Египта.



Простой, но невероятно обаятельный уровень Albatross — один из кандидатов на частую эксплуатацию организаторами WCG.

ло, и столь же щедро отбирают. Зарабатываемых на отборочных играх денег постоянно не хватает, на скопленные сбережения можно лишь посмотреть экспозицию кибер-буратин. Epic решает и эту проблему — в игре существуют невидимые спонсоры. Они не дадут вам скатиться в самый низ турнирной лестницы и подкинут средств на покупку ботов. Почти рай.

Однако стоит выйти непосредственно в Tournament, как смысл финансов пропадает совершенно. Если не перегибать палку со сложностью, денег становится со временем СЛИШКОМ много, а тратить их приходится только на медицинское обслуживание братьев по оружию, замену карт у отдельных событий и участие в Challenges. Последние то и дело появляются после очередного матча в качестве приглашения от отдельно взятого участника турнира или целой команды. Варьирующиеся ставки те-а-тет стычек и заработки подчиненных позволяют набить кошелек до отказа. В крайнем случае вам насыплют мелочи за Double Kill, Killing Spree и прочие достижения, наградив до кучи звучным прозвищем Flak Monkey и вывесив здоровенное полотно с подробнейшей статистикой матча.

Вундербот

Дальше совсем просто. Проиграл Challenge — потерял бота, купил тут же нового. Не хватило денег на нового - вызвал кого-нибудь на дуэль сам, заработал копеечку, купил бота, тут же его снова проиграл и так далее до полной потери сознания. Регулярная замена членов команды жизненно необходима. Правда, до конца прелесть финансовых взаимоотношений будет понятна лишь тем, кто решится осилить *Unreal Tournament 2004* на высших ступенях сложности. В противном случае в банке мертвым грузом осядет минимум тысяч двадцать никому не нужных кредитов.

С другой стороны, бороться с постепенно звереющим AI (кульминация наступает в Assault, когда количество личных смертей переходит все границы) — занятие не для слабых нервами. Изрядно поумневшие боты научились изысканным фокусам, исправно отскакивают от стен, с точностью осциллографа рассчитывают стрельбу из пулемета и с детской непринужденностью «прилипают» Link Gun'ом к заду убегающего противника. В то же время они в буквальном смысле слова сталкиваются лбами в узких проходах, замирая на несколько секунд в недоумении. Правда, встречается сей цирк очень редко и не столь заметен, как сверкающие опилки в головах скелетов из *Will Rock*. Посему на досадный провал в электронных мозгах приличные люди закрывают глаза. Остается все тот же неприкрытый интеллект *UT*, о котором не писали только безрукие.

Too B.I.G.

Великолепный, местами просто гениальный дизайн (чего стоит только Moon Dragon с красивейшими пагодами), беспрецедентный AI, отличный баланс оружия, в том числе и нового, свежая струя в лице боевых машин, наконец, — спорить, кто лучше, бесполезно. Явных конкурентов нет и в ближайшее время не предвидится. И все же *UT2004* мог бы быть значительно скромнее. Не претерпевший серьезных изменений движок вряд ли прибавил за год в весе на три лишних диска. Дополнительные полсотни карт и вовсе могли бы уместиться на одной болванке. Видимо, корпорация Atari настолько сильно хотела выпустить DVD-версию, что набила ее сомнительной полезности дополнениями вроде 3D-редактора *Maya Personal Learning Edition* и целого ведра текстур в формате PNG для моделей будущих творцов. Плюс-минус еще гигабайт-другой — и *Unreal Tournament* разросся до исполинских размеров, располнев ровно в два раза по сравнению со своим старшим родственником. Впрочем, на подходе следующая версия ежегодного турнира. Если у издателя хватит совести, мы попрощаемся со стремительно стареющим *Unreal Engine* еще до выхода *UT2005*, и надоедливый Malcolm вернется уже в новом обличии, выглядя и бегая среди панорам не хуже тропических островов *Far Cry*. В противном случае в число необходимых каждому игроку редакторов запишут *Visual Studio* и полную версию *MS Office Professional*. Ну, как же без этого играть в *«Анрыл»*...

Сергей Жуков



С такого расстояния выстрел из Redeemer смотрится весьма миротворчески. Почти закат. Пусть и со смертельным исходом.

Вердикт ★★★★☆

Игра вполне могла бы носить цифру 2003. Но все равно круто. Круче всех конкурентов.

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Digital Illusions** ЖАНР: **FPS** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 900 MHZ, 256 MB RAM, 2GB на диске, 64 MB video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.2 GHZ, 512 MB RAM, 2GB на диске, 128 MB video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-32 игрока)**

Battlefield: Vietnam

Запах напалма по утрам

Долгожданное продолжение одного из самых популярных командных шутеров наконец-то увидело свет. «Electronic Arts proudly presents» — так гласит надпись на коробке с игрой, и надо признать, что это отнюдь не пустые слова. Переезд Battlefield с полей сражений Второй мировой в густые джунгли Вьетнама прошел как нельзя лучше. И даже если знакомство с *Battlefield: Vietnam* станет для вас первым опытом игры в Battlefield, вы наверняка не останетесь разочарованными. Что уж тут говорить о фанатах боевого сериала? Они уже вовсю осваивают «прелести» новой виртуальной войны, штурмуют укрепления вьетконговцев и поливают напалмом позиции последователей Хо Ши Мина.

Да, разработчики явно не зря томили нас ожиданием, обещая более динамичный геймплей, большое количество техники и прочие радости. Все это присутствует в *Battlefield: Vietnam* в полном объеме. К сожалению, игра так и не смогла избавиться от недостатков своего предшественника, но зато список ее достоинств явно превосходит послужной список оригинального *Battlefield*.

Первое, что сразу же замечаешь, как только загружаешь первую карту, — заметно похорошевшая визуальная часть. Разработчики не поленились и создали практически новый движок, способный обрабатывать большее количество полигонов и имеющий в своем арсенале великолепные спецэффекты. Многочисленные джипы, танки и прочие средства передвижения смотрятся не хуже реальных прототипов, а модели солдат заставляют на некоторое время поверить в то, что рядом с вами находится не виртуальный манекен с анимацией деревянного истукана, а почти живой человек. Но отличная графика — не единственное, что способно обрадовать любого игрока. Половина, да нет, наверное, треть очарования Battlefield: Vietnam кроется в потрясающем музыкальном и звуковом сопровождении. Вам что-нибудь говорят такие названия, как Beach Boys или Mamas and Papas? Музыкальное оформление игры представляет собой композиции этих и многих других команд. И даже если вы никогда не слышали песни, ставшие гимнами американского антивоенного движения 60-х годов, саундтрек наверняка не оставит вас равнодушным. К сожалению, мне так и не удалось обнаружить среди этого разнообразия обещанный разработчиками знаменитый вагнеровский «*Полет Валькирий*», без которого полет над вьетнамскими джунглями на вертолете становится уже не таким захватывающим. А вот геймплей нового *Battlefield* практически не изменился. Да, бои стали более динамичными, но ничего принципиально нового в них нет. Конечно, ожидать от командного шутера каких-либо новшеств было бы немного наивным, но когда после пары часов игры начинаешь ловить себя на мысли, что все это уже было... Ну да, наверное, оно и к лучшему. В конце концов, *Battlefield* — отнюдь не *Unreal Tournament* или *Quake III*. В этой игре на первом месте всегда был именно реализм, а уж он-то ощущается в *Battlefield: Vietnam* в полной мере. Вместе с реализмом возросла и сложность игры. Густые заросли деревьев и руины разрушенных городов очень мешают обзору, и пока вы научитесь передвигаться под огнем снайперов или прятаться от вьетконговских танков, пройдет немало времени. От оригинальной игры новому творению Digital Illusions досталась и самая неприятная особенность *Battlefield* — абсолютно тупой искусственный интеллект ваших братьев по оружию. Кто-нибудь может ответить на вопрос, почему, забравшись в вертолет, бот тут же стремится разбить его? Вот и я не смог. Впрочем, этот недостаток очевиден только при игре с ботами, а так как *Battlefield: Vietnam* рассчитан в первую очередь на сражения игроков по сети, то при выставлении финальной оценки этот факт практически не имеет значения. А оценка будет очень даже положительной. *Battlefield: Vietnam* — отличная игра, продолжающая лучшие традиции своего предшественника и унаследовавшая все его недостатки и достоинства. Выкуривать гуков из джунглей занятие не менее интересное, чем расправляться с фашистами. Проверено на собственном опыте. **Петр Головин**



Сейчас найду пулеметчика — и вперед.



Главное — успеть добежать до вертолета, а то улетят без меня.



Бои в городе очень опасны и непредсказуемы.

Выкуривать гуков из джунглей занятие не менее интересное, чем расправляться с фашистами.

Вердикт ★★★★☆

Отличная графика и великолепная динамика позволяют насладиться этой игрой в полной мере. Не пропустите.

ВНИМАНИЕ!!!

С 1-го ФЕВРАЛЯ ОТКРЫТА ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА

на журнал



на второе полугодие 2004 года во всех отделениях связи России





Подписка по Объединенному Каталогу "Пресса России" и Каталогу "Газеты Журналы" Агентства "Роспечать"

"Computer Gaming World. RE."

Индекс 45741



Подписка по Региональному Каталогу Газет и Журналов Межрегионального Агентства Подписки

"Computer Gaming World. RE."

Индекс 16772

Также вы можете оформить редакционную подписку (см. стр. 111)



ИЗДАТЕЛЬ: **JoWood** РАЗРАБОТЧИК: **Independent Arts** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESBR: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800MHZ, 256MB RAM, 8MB Video, 1.5GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.4GHZ, 512MB RAM, 16MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Against Rome

Аттила сотоварищи



Всего 7 юнитов, а сколько народу. В *Against Rome* в гордом одиночестве ходит только вождь.



Смачная стрелка в половину Британии на деле укладывается в несколько сантиметров игрового поля.



Местные земли утыканы неприличным количеством каменных столбов и стоунхенджей.

Если по каким-то неведомым причинам вы пропустили школьную программу по древней истории, вам не составит большого труда заполнить сей досадный пробел в знаниях. О заселении плодородного Нила расскажут сотни туристических буклетов, коими усыпаны улицы гостеприимного Каира. Степень антисанитарии в поселениях викингов станет понятна из многочисленных фильмов, включая *«И на камнях растут деревья»*, и утомительной истории юного Рагнара от HumanHead Studios. О Римской же Империи не написано разве что на заборе рядом с красочными обозначениями гениталий и сакральными фразами типа «Утка — лох». Все, начиная от режиссера *«Калигулы»* и заканчивая бесконечным сериалом комиксов про галльскую деревушку, употребляющую сок мишек Гамми, так и норовят пнуть несчастных римлян за их несомненные «достоинства».

Akilla man

Аббревиатуру SPQR (Senatus PopulusQue Romanus*) можно встретить и в десятке-другом проектов развлекательной направленности: *Pax Imperia, Pax Romana, Age of Empires*, наконец. Свою лепту в интерпретацию истории решила внести и немецкая команда Independent Arts, весело подхваченная JoWood, с удовольствием лопающей на завтрак своих бездарных и не очень соотечественников. Правда, их детище имеет к римлянам скорее косвенное отношение, выставляя распоясавшуюся нацию в роли резиновой женщины.

Теоретически *Against Rome* может даже претендовать на оригинальную концепцию. Вам никто не даст играть за римлян, не поведает душещипательную историю о правлении Цезаря и ни словом не обмолвится об оргиях в куче яблочных огрызков и обглоданных куриных косточек. Вместо этого в ваше распоряжение поступит кучка небритых дикарей, пытающихся противостоять технически развитому противнику. А чтобы подчеркнуть варварскую атмосферу, племена кельтов, тевтонов и гуннов во главе с тов. Аттилой будут топтать захватчиков в период позднего Рима - с 200 по 450 год н.э.

Flashback технологий

Увлекшись темой гибели SPQR, разработчики, похоже, решили, что и с технической стороны требуется полное соответствие намеченной линии. В итоге *Against Rome* нацепили на допотопный двухмерный движок, не имеющий ни малейшего понятия о масштабировании и поворотах камеры. Подобным творчеством мы наелись еще три года назад, когда симулятор эль президенте с кокосовым названием Tropico казался финальной точкой в развитии плоских стратегий и тайкуномагнатов, научившись всем вышеописанным действиям. Но судя по потоку «гениальных» произведений, льющихся рекой из Дейчляндии, пунктуальные бюргеры мыслят перпендикулярно всему миру.

Сырая как недопеченный пирожок *Spellforce* на протяжении всей своей безумно длинной жизни то и дело демонстрирует многочисленные ноу-хау, от которых хочется бежать. Старичок *Aquanox* пищит на разные голоса, имитируя повышенное потребление гелия населением Аквы. В свою очередь *Against Rome* весело размахивает транспарантами с надписями «У нас самый древний движок в мире!» и «Я люблю пережатый звук со скрежетом в каждом динамике!» — так безбожно тормозить, совершенно не учитывая развития технологий и потребностей играющей общественности, могут лишь авторы игр, выпущенных по лицензиям хитовых экранизаций, и создатели кошмарных убожеств, смело претендующих на почетное место на дне редакторского мусорного ведра.

* — Сенат и Люди Рима.


Как и в жизни, варвары ходят стройными толпами, римляне — аккуратными геометрическими формациями.

Ни о чем...

В СОТЫЙ РАЗ РАССКАЗЫВАТЬ О РАЗРАБОТЧИКАХ, чье куцее портфолио включает одну-единственную игру помимо рассматриваемой в обзоре? Вряд ли стоит. Все равно даже после *Against Rome* об Independent Arts никто не вспомнит. Об издателе? Его и так все знают. Иными словами, сказать особо нечего. Посему предлагаю просто помолчать. Совсем немного. Всего один килобайт журнального времени.

Нестратегия

Не спешит за прогрессом и стратегическая часть *AR*. Работать мозгами тут приходится не чаще, чем в каком-нибудь *Will Rock*. Основав на приглянувшемся месте невзрачную деревушку, начинаем плодить народ, пятую часть которого одеваем в рабочие робы, а остальных — в разноцветные латы и плащи. Постройка базы при этом настолько скучна и обыденна, что не покажется чем-то особенным даже для тех, кто в своей жизни видел три с половиной стратегии и то мельком. Из имеющегося списка ресурсов забираем дерево и камни и возводим с их помощью десяток зданий, еле умещающихся на ограниченном участке вокруг местного Белого Дома. Половина строений доступна сразу и отвечает за производство жизненно важных субстанций: мясо, яйки, булка, лошадки, берущееся из воздуха золото, доски с кирпичами и амуниция. Другая требует определенного количества Glory Points лишь для того, чтобы появиться в списке строительных чертежей.

Драгоценные Очки Славы являются привилегией вождя племени, но зарабатываются почему-то его подчиненными в процессе кромсания римских легионеров и соседних деревень. Имеющиеся в наличии баллы можно потратить либо на развитие архитектуры и расширение ассортимента юнитов, либо на совершенствование самого лидера. Благодаря непревзойденной тупости AI, успешно соперничающего в этом плане с суицидальными буратинами *Spellforce*, и полному отсутствию хоть какой-либо тактики, получение Glory Points не вызывает никаких эмоций.


Если бы не сине-красно-золотой баннер, вы бы ни за что не отличили в этой каше легионеров от дикарей.

Любой бой определяется исключительно численностью армии по принципу «у кого больше». При этом наблюдать за юнитами-муравьями, копошащимися в лесу или у стен города, без возможности вмешаться — все равно что пичкать себя лошадиным снотворным. Вооруженные по последнему слову техники римляне то преследуют врага по всей карте, завидев его за километр, то стоят на месте, в упор не замечая снующий под носом отряд оборванцев. В свою очередь погорелечная солдатня порой настолько сильно втягивается в драку, что вытащить ее кроме как кнопкой Retreat не представляется возможным. В то же самое время, потеряв половину соратников и утратив моральные качества, остатки юнитов разбегаются в стороны, отказываясь принудительно возвращаться в бой. Вернуть желание резать шницели из римлян может все тот же вождь — за определенное количество Glory Points он прокричит короткую, но очень пламенную речь, поднимающую настроение.

По мелочам

Честные несколько часов поиска положительных моментов в *Against Rome* дали нулевой результат. Обещанные различия между расами варваров ограничиваются изменениями архитектуры, слегка разными домами и юнитами. Вместо кельтских друидов тевтоны тренируют в казармах монашек, а гунны — шаманов. У каждого колдуна свои собственные заклинания, эксклюзивный «откутюр», но совершенно однообразное получение маны за счет жертвоприношений мирного населения. Никаких плясок вокруг Стоунхенджа, ни одного Панорамикса с котлом, ничего того, что привнесло бы хоть какое-то отличие тех же кельтов от тевтонов.

На микроскопической карте, притаившейся в углу интерфейса, можно увидеть лишь однородную серую массу и болтающийся прямоугольник, обозначающий местоположение видимого участка. Лишь в редкие моменты можно разглядеть красные и зеленые точки, сошедшиеся в неравной схватке где-то на противоположном конце локации. Практически бесконечные при умном подходе Glory Points, оказывается, не имеет смысла тратить на никчемного вождя, поскольку при переходе на следующий уровень безмозглый глава племени впадает в амнезию, напрочь забывая все свои прошлые умения. То же самое происходит и со строителями, теряющими во время путешествия новоприобретенные чертежи.

Вслед за ними отправляются и никому не нужные мотивация и подкормка поредевших войск специальными юнитами с провиантом - проще сделать новые. Установка ограждений вокруг поселка выводит задание выдержать осаду на одноклеточный уровень — тупые как собственные каски римляне стукаются носами в закрытые ворота, пытаясь в глубине своей кибернетической души просчитать кратчайший путь к главному зданию. Описание же сценариев впору вешать на стенку в качестве примера того, как можно до посинения озадачить непонятливого игрока. Просьбы занять тот или иной замок с последующим ожиданием целой толпы врагов заканчиваются банальной зачисткой карты от вконец обленившихся легионеров. А в особо интимные моменты *Against Rome* будет упорно игнорировать то, что поставленная задача давно выполнена, ожидая пока сработает какой-то ей одной известный триггер. И все это на протяжении 24 миссий, заканчивающихся падением Рима.

Амбиции vs. консерватизм

JoWood не хватало только по примеру CDV отменить предварительно один из своих потенциально хитовых проектов и поставить на его место в списке плевок из прошлого от Independent Arts. Впрочем, помимо относительно оригинальной концепции, *Against Rome* может похвастаться еще кое-чем. Затесавшаяся в титрах Reflex Studio умудрилась написать музыку, стоящую на голову выше всего произведения немецких игроделов в целом. А актеры, бубнившие в *Spellforce* невразумительный текст по засаленным бумажкам, вполне профессионально изображают перепалку двух варварских вождей в *AR*, как будто и не было предыдущей безобразной озвучки *Order of Dawn*. На фоне столь «внушительного» списка достоинств за шестьдесят евро амбициозный *Universal Combat* хочется купить дважды, причем по оригинальной цене в $39.99, отдав должное усилиям г-на Смарта. По крайней мере, нездоровые амбиции гораздо лучше еще более нездорового желания стирать пыль с движков и геймплеев пятилетней давности. **Сергей Жуков**

Вердикт ★★☆☆☆

Невероятно, бесконечно, идеально обыкновенная RTS из прошлого с редкими отличиями от своих давно засохших предков.

Подземелья в игре есть, но их не так уж и много.

ИЗДАТЕЛЬ: **Encore/Акелла** РАЗРАБОТЧИК: **Ascaron** ЖАНР: **Action/RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800 MHZ, 256 MB RAM, 16 MB Video, 2 GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium IV 1.4 GHZ, 512 MB RAM, 64 MB Video, 2 GB на диске** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игроков)**



Sacred (Князь тьмы)



На пути к трону



Играть боевым магом тяжело, но очень интересно. Во всех этих «поджариваниях» есть какой-то особый шик.



Этот товарищ хочет выдать нам сайдквест. Стоит принять его предложение.



Разработчики не упускают случая поюморить. Вы только почитайте, что написано на надгробиях.

Бета-версия *Sacred*, которую мы недавно рассматривали, сделала все, чтобы заставить нас внести игру в список самых ожидаемых проектов весны этого года. Внушительное количество багов и ряд феноменальных перекосов не могли затмить впечатление от тесного общения с детищем Ascaron. Проект, которому до этого уделяли преступно мало внимания, бегло просматривали новые скриншоты и не очень уверенно качали головой, оказался совершенно убийственной смесью action и RPG, в которую хотелось играть и играть даже в сыром, совершенно недоработанном виде. Пара месяцев напряженных ожиданий и review-версия у нас на столе. Пора выносить вердикт.

Не знаю как вас, а меня несколько удивляет тот факт, что разработчиком *Sacred* выступает Ascaron. От компании-производителя *Patrician*, *«Тортуги»* и *Port Royale* сложно было ожидать такого резкого отхода от выбранного направления. Никаких корабликов и экономических систем. Никаких Ганзейских союзов и Карибского моря. Вместо этого — огромная карта фэнтезийного мира, заигрывание с привычными *D&D*-штампами, боевая система с несомненным влиянием *Diablo* и безумные пищевые добавки, каких нам на вкус еще пробовать не приходилось. Еще больше поражает то, что все это нетипичное для немецкого девелопера варево достойно того, чтобы его подавали в лучших домах. Никакого дилетантизма, никаких синдромов «побочных проектов», слепленных на коленке. Все по высшему разряду. После *Sacred* многие люди перестанут ждать *Diablo III*. Это уж к гадалке не ходи.

Здесь живут

Sacred встречает нас миром огромных, практически невероятных размеров. Что, согласитесь, не очень типично для игры, которая в общем-то четко ориентируется на hack 'n' slash. У Анкарии — а именно так называется то место, куда мы попадаем, — долгая история, интересная судьба и множество интереснейших особенностей. Конечно, это не какие-нибудь *Forgotten Realms* — с такими мирами по степени проработки, сюжетного бэкграунда и толщине официальных летописных сводов тягаться сложно. Разработчики, впрочем, и не пытаются этого сделать — занятие это неблагодарное. Но мир оживляют умело, со знанием дела подкидывают там и сям исторические справки и заставляют поверить в то, что нас не просто высадили на поле боя и дали шашку в руки — мы оказались в действительно живом мире.

Турпоездка по Анкарии — дело не из самых простых и скоротечных. Оперативное пространство предоставляется такое, что хватит на пяток ролевушек средней руки. Слоняться без дела здесь, впрочем, не стоит. Мы, конечно, вольны посвятить себя исследованиям и беспорядочной беготне в погоне за монстрами, но так не интересно. Конечно, *Sacred* провоцирует нас на безмозглое истребление монстров и целенаправленный набор очков опыта. Но не дает забыть, что, хоть мы и имеем дело с action, RPG-составляющая присутствует здесь не только в виде цифр рядом с параметрами персонажа и списка скиллов. Все глубже и правильнее. RPG — это еще и сюжет, и мотивация. И хоть о необходимости прокачки мы не забудем никогда, двигаться здесь нужно осознанно и получать удовольствие от увлекательного путешествия по ранее неизвестному нам миру. Миру, который станет нам вторым домом. Это неизбежно — *Sacred* затягивает до такой степени, что можно запросто просидеть за ним всю ночь и заметить это только тогда, когда прозвонит будильник, не очень деликатно намекающий на то, что уже настало утро и пора отправляться на работу. За такие фокусы хочется проклинать *Sacred*. Но не получается — такая безумная аддиктивность встречается нечасто.

Все рядом

Одно из главных достижений Ascaron — отличный интерфейс. Он и в бете производил хорошее впечатление, а в доработанном варианте так вообще стал еще розовее и пушистее. На левую кнопку мыши повешено стандартное оружие. На правую — «боевые искусства», то есть магия, комбо и прочие примочки, о которых мы чуть позже поговорим поподробнее. На оружие и умения приходятся еще и по несколько, скажем так, «горячих слотов». То есть у нас есть необъятный заплечный мешок, есть комплекс умений, но под рукой одновременно может быть только несколько штук — сколько именно, зависит от уровня нашего персонажа. Выглядит это таким образом, что, например, наготове мы всегда можем держать комплект из арбалета, меча со щитом и здоровенного топора. Все это спокойно расползется по трем слотам, переключение между которыми осуществляется одним кликом мыши. Или же нажатием «горячей клавиши», стандартной циферки — каждая из них привязана к конкретному боекомплекту. Очень удобно, очень. Особенно, если вы играете боевым магом, которому постоянно приходится переключаться между заклинаниями.

Что интересно, боевые умения можно складывать в комбо. Достаточно зайти в ближайшем населенном пункте к седобородому старцу с внешностью Гэндальфа и назначить последовательность. Этот же самый товарищ с радостью затеет обмен спецспособностями. Получаем мы ведь их

МУЛЬТИПЛЕЕР

В *Sacred* предусмотрено три многопользовательских режима. Cooperative предлагает совместное прохождение, когда до четырех товарищей одновременно могут идти рука об руку по кампании. Hack 'n' Slash дает возможность свободно бродить по Анкарии и рубить монстров столько, сколько душе угодно. В веселье может принимать участие до шестнадцати бойцов. На такое же количество персон рассчитан и Player vs. Player, принципиальное отличие которого от Hack 'n' Slash ясно из названия.

Все по высшему разряду. После *Sacred* многие люди перестанут ждать *Diablo III*. Это уж к гадалке не ходи.



Сложно недооценить значение конного транспорта в мире *Sacred*.

очень интересным образом — руны, соответствующие какому-либо умению, иногда выпадают из поверженных врагов. Причем не факт, что эти самые руны вам подойдут — они четко разделены между классами персонажей. То есть темный эльф ну никак не сможет использовать вампирские способности. Зато вроде бы ненужную руну можно оттащить к старикану и по сходной цене осуществить обмен. Отдав, к примеру, четыре ненужные руны и отстегнув некоторую сумму денег, сразу получите ценную возможность выбрать именно то, что вам нужно.

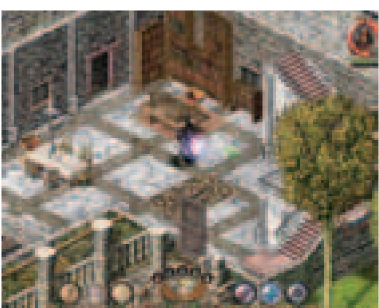
Все ключевые «зелья» также подвешены на hotkeys и вызываются моментально. Подобных снадобий, кстати, в *Sacred* аж несколько штук. Тут и стандартные «лечилки», и противоядия, и даже странные вещи вроде бутылочки, во время действия содержимого которой мы зарабатываем больше очков опыта.

Что касается навигации на местности, то это вообще вещь потрясающе легкая и ненапряжная. Игра делает все, чтобы мы ни в коем случае не заблудились, всегда знали, что делать, куда и зачем идти. Подробно ведется путевой журнал, все основные и побочные квесты обозначаются на карте. И не только обозначаются — небольшие стрелочки ненавязчиво подсказывают, куда вам следует двигаться, чтобы выполнить то или иное задание. Для упрощения этих самых перемещений существует и миникарта, выполняющая еще и функции радара. Вызывается клавишей [Tab]. Используется очень часто. Помимо всего этого картинку можно зумить, чтобы получить соответствующий конкретному моменту масштаб. Тот, который стоит по умолчанию, наиболее адекватен и используется в 90% случаев. Но иногда требуется охватить взором и территории побольше. Чтобы знать, какая нечисть на всех парах несется к нам или прячется за очередным кустиком. Функция же эдакого close-up'а добавлена, судя по всему, больше из эстетических соображений. Чтобы одеждой своей можно было любоваться и снимать памятные скриншоты.

Галопом

Главной особенностью *Sacred* почему-то принято считать возможность разъезжать на лошади. Смею вас уверить, это заблуждение. Игра хороша в первую очередь совсем не подобными фишками. Выигрышных сторон у нее — море. Просто упомянутая выше фича торчит наиболее выпукло и смотрится наиболее оригинально. И действительно придает *Sacred* особый колорит.

На лошадках, что неудивительно, перемещаться в большинстве случаев лучше, потому как быстрее. Кроме того, достигается важная для битв мобильность — пусть даже и ценой некоторых ограничений. Например, с двух рук рубить врагов вы не сможете — поводья тоже нужно как-то держать. Обратим внимание и на то, что лошадки могут быть разными. Отличается не только окрас, но и скорость. При этом разработчики не постеснялись ввести в игру скилл верховой езды — на особо «продвинутых моделях» скакунов вам просто так прокатиться не дадут. Сначала умение нужно



Интерьеры зданий выполнены в *Sacred* с особой любовью.

раскачать. «Устаревшие» же «модели», представьте себе, подлежат некоторой модернизации с помощью такой штуки как... седло! Взяли, «использовали» его на лошади, и вот она уже и бегает резвее. Просто, слегка комично, но очень даже небанально.

To be continued?

Sacred абсолютно покоряет невероятным динамизмом и совершенно неожиданной для игры такого типа красотой. Впрочем, нет. Мы можем вспомнить *Revenant* или *Divine Divinity*. Но немцы из Ascaron настроены решительно и рвут конкурентов на части. Да так, что способны напугать даже мэтров в области манчкинизма из Blizzard и отколовшихся от нее команд. Умное «рубилово», с размахом, с оттягом — и без неизбежного, казалось бы, однообразия. Сегодня мы сражаемся в пустыне, завтра - посреди снегов. И не просто тупо левелимся, но по делам приехали, по делам. Хотя еще один скилл нарастить ой как хочется. И еще один. И еще. *Diablo* у любителей RPG таких эмоций не вызывает. А тут — пожалуйста.

В этом, кстати, кроется одна из сильнейших сторон *Sacred*. Игра не вызывает отторжения даже у тех людей, кому все эти hack 'n' slash абсолютно до лампочки. Скромный проект от скромного немецкого разработчика на деле оказывается настоящим демоном, всю силу которого начинаешь понимать, проведя с ним наедине не один час. Причем эти посиделки даются без малейшего труда — прыгаешь с места в карьер и вот ты уже в водовороте. Вот уже с головой в игре и вырваться так сразу не получится. Не успокоишься, пока не прошагаешь Анкарию вдоль и поперек. А дальше... А дальше Ascaron наверняка задумается о сиквеле. Малозаметный *Sacred* показал себя во всей красе и уже успел подтвердить успешность не только в глазах критиков, но и рядовых покупателей — в родных Палестинах он собрал неплохую кассу уже в первый же уик-энд. Так что история наверняка продолжится. И в данном случае это просто прекрасно. **Ольга Орехова**

Вердикт ★★★★½

Игра «в стиле *Diablo*», которую с *Diablo* не хочется сравнивать. Умный hack 'n' slash. Возможно, лучший за последние годы.

ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Clever's Games, LTD** ЖАНР: **Многопользовательский шутер** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 128MB RAM, 1GB на диске, 64MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz, 256MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-32 игрока)**

Terminator 3: War of the Machines

Игра, которой лучше бы вообще не появляться на свет

Шутер *Terminator 3: War of the Machines* нельзя назвать «просто плохим». Вообще говоря, игры по лицензиям популярных фильмов редко получаются удачными, но *Terminator 3* побил все рекорды отстойности. Я вас предупредил, господа, не говорите потом, что вы ничего не знали, — для меня лично единственным достоинством этой игры стало то, что я не платил за нее денег.

Если говорить коротко и по существу, то *Terminator 3: War of the Machines* — это командный многопользовательский шутер, во всех отношениях напоминающий *Battlefield 1942*, за исключением сеттинга — действие игрушки от Clever's Games разворачивается в фантастическом мире «Терминатора». Есть две воюющие стороны — Tech-Com (люди) и Skynet (роботы). При игре за Tech-Com ваша цель — защитить Джона Коннора. По крайней мере я так думаю. Потому что из самой игры этого понять невозможно — вас сразу же бросают в бой, не потрудившись объяснить зачем, почему и кому все это нужно. Выбрав сторону, вы получаете возможность определиться с классом персонажа. Tech-Com предлагает стандартный ассортимент: Hunter, Heavy Hunter, Scout... ну, вы понимаете. А если вы надерете задницы достаточно большому количеству противников (что, поверьте, совсем не трудно), вам разрешат поиграть за самого Арнольда Шварценеггера. Он более скоростной, чем большинство людских юнитов, и носит лучшую броню. Покончив с выбором профессии, вы выходите с базы и приступаете к уничтожению роботов Skynet. Именно с этого момента вы начнете ненавидеть *Terminator 3: War of the Machines* по-настоящему.



Не беспокойтесь — боты не заметят, что вы разгуливаете здесь с Chaingun'ом.



В машины лучше вообще не садиться — они очень медлительны и неуклюжи.



Да, я очень люблю Chaingun!

Как оно выглядит?

Выглядит на редкость уродливо. Сами персонажи, в принципе, не так уж и плохи, но их анимация — это просто кошмар какой-то. Первые несколько минут вы будете беспомощно пялиться в экран, вглядываясь в бездарные уровни и пытаясь разобраться, что здесь к чему. Затем вы начнете бесцельно бродить по картам, пытаясь понять, чего, собственно, хотят от вас разработчики. Через полчаса таких блужданий вас уже будет тошнить от вида разбомбленного Лос-Анджелеса. Наконец, случайно наткнувшись на экшен, вы быстро обнаружите, что убивать управляемых AI ботов настолько легко, что даже неинтересно — они тупо стоят и смотрят, как вы поливаете их из всех стволов, а потом падают мертвыми.

Да, совсем забыл сказать, ведь в *Terminator 3: War of the Machines* есть управляемые транспортные средства! К сожалению, они — такой же suxx, как и все остальное. Нам предлагаются багги с пулеметом и автомобиль с ракетницей. Некоторое время я безуспешно пытался справиться с машинами, но потом понял, что смогу намного быстрее и проще добраться туда, куда мне нужно, пешком. И не думайте, пожалуйста, что я бездарный водитель — AI водит эти гробы на колесах ничуть не лучше.

А еще меня очень удивило отсутствие в игре нормальной одиночной кампании — вы просто выбираете карту и начинаете сражаться. Кроме того, в *Terminator 3: War of the Machines* непростительно мало мультиплеерных модов. Имеется режим Team Deathmatch для онлайновых сражений с живыми соперниками и режим Termination для игры против ботов. И все.

Будучи жителем Калифорнии, я могу предложить только одно рациональное объяснение появления этой ужасной игры на прилавках: по всей видимости, издатель рассчитывал, что калифорнийцам будет приятно почувствовать себя в шкуре своего нового губернатора. Но боссы Atari, похоже, не учли, что мы и так видим старину Арни каждый день — в «Новостях» и фильмах, крутящихся по каналу Sci-Fi. Нас и так уже слегка тошнит от него, а тут такое...

Уильям О'Нил

В *Terminator 3: War of the Machines* есть управляемые транспортные средства! К сожалению, они — такой же suxx, как и все остальное.

Вердикт 

Полнейший suxx.

ИЗДАТЕЛЬ: **Enlight Software/Акелла** РАЗРАБОТЧИК: **Enlight Software** ЖАНР: **Action/RPG/RTS** РЕЙТИНГ ESBR: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800 MHZ, 256 MB RAM, GeForce 2** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1,5GHz, 256 MB RAM, GeForce 3** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

«Жанна д'Арк» (Wars & Warriors: Joan of Arc)

Под стенами Орлеана



Стратегический режим красив, но управление войсками в нем превращается в настоящую пытку.

Англичане разрушили крепостные ворота Орлеана, и теперь вся надежда города — на Жанну.



Даже если вы не хотите, подслушать этот разговор вам придется. Сюжет, знаете ли, обязывает.

Всевозможные исторические события и персоны — благодатная почва для разработчиков игр. Не надо создавать яркий персонаж, придумывать ему биографию, заботиться о предыстории, а порой и о сюжете — все уже придумано. Главная задача в этом случае — не сломать уже построенное. В смысле не превратить красавицу в невзрачную простушку и не подать захватывающий сюжет с увлекательностью учебника истории.

Историческая справка

Жанна д'Арк — одна из самых известных и самых загадочных персон всемирной истории. До сих пор доподлинно не известно, кто она, когда родилась и она ли была сожжена на костре 30 мая 1431 года. Впрочем, официальная версия гласит о том, что Жанна д'Арк появилась на свет 6 января 1412 года в семье небогатого крестьянина Жака д'Арк, с детства была набожной, а с тринадцати лет начала слышать голоса святых, которые звали ее на защиту Франции. Напомню, что на тот момент уже почти девяносто лет шла война между Англией и Францией. Так или иначе, но в 1429 году Жанна каким-то образом добилась аудиенции у Карла VII; как-то ей удалось получить отряд, с которым она отправилась к стенам осажденного англичанами Орлеана. Еще более удивительно то, что Орлеан удалось отбить, а позже Жанна захватила и Реймс, где прошла коронация Карла VII. На этом король успокоился и на идеи Жанны о дальнейшем освобождении Франции внимания не обращал. Весной 1430 года Жанна д'Арк была пленена жителями города Компьеня и выдана англичанам. После года разбирательств, на которые король Франции даже не старался никак повлиять, Жанну признали виновной в ереси, колдовстве и ряде других преступлений, а 30 мая 1431 года сожгли на костре. В 1456 году папа Калликст III признал Жанну д'Арк невиновной, а в 1920 году она была канонизирована.

Неофициальная биография Жанны д'Арк намного интереснее. В частности, многие историки считают, что Жанна не погибла на костре. Действительно, ее казнили, закрыв лицо капюшоном, не подпуская к костру народ и приказав жителям близлежащих домов плотно закрыть ставни, а тело им показали лишь обуглившимся. Палач в день казни почему-то не узнал в приговоренной Жанну д'Арк. Судебные процессы проводились с явными нарушениями, а во время реабилитации Жанны представители судебной власти Руана заявляли, что вообще не выносили ей никакого приговора. Не говоря уже о том, что через пять лет после казни в жене Робера д'Армуаза, которую тоже звали Жанна, многие узнавали ту самую Орлеанскую Деву. И наконец, самая неожиданная из версий гласит о том, что Жанна д'Арк была никакой не дочерью крестьянина, а незаконнорожденной дочерью королевы Изабеллы и сводной сестрой Карла VII. Известно, что в 1407 году у Изабеллы родился ребенок по имени или Филипп, или Жанна, который вскоре умер, но могилу его обнаружить не удалось. Дальше — больше. Обычная крестьянка никогда не получила бы аудиенции у члена королевской семьи и не могла с детства в совершенстве владеть боевым копьем (это в те времена было привилегией дворян). Представляясь Карлу VII, Жанна сказала, что ее возраст — 21



Пушки — весомый аргумент при штурме крепости.



Всегда приятно встретить друга. Особенно если у этого друга при себе лук и стрелы.

год, а не 17. «Официальные» родители Жанны никогда не интересовались ее судьбой и не присутствовали даже на коронации Карла VII в Реймсе. Под присягой Жанна отказывалась назвать имена своих родителей и свой возраст. Медицинский осмотр обычной крестьянки-еретички проводили Мария Анжуйская и Иоланта Арагонская, а позже — герцогиня Бедфордская, родная тетя Карла VII. Ну и наконец, Орлеанской Девой Жанна д'Арк могла называться как из-за освобождения Орлеана, так и из-за причастности к правившему во Франции Орлеанскому дому.

Вести с полей

Однако к игре все увлекательные исторические факты не имеют практически никакого отношения. *«Жанна д'Арк»*, в девичестве — *Wars & Warriors: Joan of Arc*, есть самый типичный слэшер, посвященный той самой Орлеанской кампании, благодаря которой Жанна вошла в историю. Освобождать Орлеан придется средствами third-person action, RPG и совсем чуть-чуть — RTS. Собственно, про стратегическую часть стоит сказать сразу, чтобы больше к ней не возвращаться. Это — единственная серьезная неудача Тревора Чана и компании. Стратегический режим, во-первых, не слишком уместен, а во-вторых — попросту малоиграбелен. Тут вам и неудобное управление, и не особо выдающийся AI — короче говоря, стандартный арсенал стратегий средней руки. К счастью, *«Жанна д'Арк»* — никакая не стратегия. Большую часть времени мы будем бегать по уровням и собственноручно превращать сотни врагов в винегрет.



Вильям де ля Поль — довольно странное имя для англичанина...

Огнем и мечом

Ролевая составляющая *«Жанны д'Арк»* по сути довольно скромная, но, как ни странно, большего в такой игре и не нужно. У героини (как и у компаньонов-NPC) имеется четыре характеристики — Сила, Защита, Ловкость и Лидерство — и ряд боевых навыков. Зачищая уровни от английских солдат, персонажи получают очки опыта, трансформирующиеся со временем в уровни. По достижению нового уровня вам выдается энное количество баллов двух видов — одни можно и нужно тратить на улучшение характеристик, другие — на улучшение имеющихся или получение новых навыков обращения с оружием. Вот, собственно, почти вся ролевая система. Почти — потому что есть еще амулеты, улучшающие характеристики Жанны, а иногда и ее спутников. Заколдованных мечей и стреляющих файрболлами посохов нет, и за это Тревору Чану большое человеческое спасибо. Впрочем, и обычным холодным оружием в *«Жанне д'Арк»* можно сделать очень многое. Из клавиш перемещения и двух базовых ударов (обычный и мощный) можно получить несколько эффектных и эффективных комбо, которые после соответствующих «апгрейдов» превратятся в десятки смертоносных акробатических упражнений с мечом. Учитывая, что помимо верного меча у Жанны есть еще и лук со стрелами, а враги появляются отрядами численностью от пяти человек до бесконечности, скучать во время прохождения миссий не приходится. Враги, к слову сказать, довольно тупы, зато с успехом компенсируют недостаток мозгов численностью. Компаньоны Жанны тоже действуют весьма прямолинейно, но авторы игры нашли своеобразный способ избавить геймеров от многочисленных перезагрузок в случае гибели компаньонов. Способ радикален — компаньоны не погибают. В самый ответственный момент ваш напарник жалуется вам на никчемное состояние здоровья и доблестно ретируется восстанавливать хит-пойнты. Вам же в этом случае остается только одно — использовать тактику отступления и точечных выпадов. В этом случае вся толпа английских солдат будет радостно бежать за Жанной, от вас же требуется время от времени выносить пару-тройку из них при помощи наиболее действенного комбо. Потому как даже прокачанный персонаж, окруженный превосходящими силами противника, — полностью беззащитен, а стрел всегда не хватает.

Прямо и направо

Что не радует, так это тотальная линейность игры. Бежать можно только туда, куда надо бежать по сюжету, убивать — только тех, кого надо убить здесь и сейчас. Понятно, что, дав игрокам свободу действий, впихнуть в игру сюжет об освобождении Орлеана было бы сложно, но ограничить возможности игрока можно было бы и более изящным способом, чем фактическое превращение лесных тропинок в *Tomb Raider*'овские коридоры. Свернуть с пути нельзя, зайти врагу в тыл нельзя, проявление фантазии и боевой смекалки невозможно в принципе. Очень жаль.

Что же в итоге получилось? С одной стороны — совсем не шедевр. Зато с другой — игра однозначно симпатична, довольно увлекательна. Да и вообще, много ли выходит шедевров в наше нелегкое время? *«Жанна д'Арк»* прекрасно выполняет свою миссию — удерживает игрока у монитора на протяжении трех-четырех вечеров. Да, вместо Жанны д'Арк и Орлеанской кампании в игре с точно таким же успехом могли бы быть Ахиллес и Троянская война или Ричард Львиное Сердце и крестовые походы, но сам геймплей от этого хуже не становится. Игра достойная, и на фоне многочисленного трэша, в изобилии лежащего сейчас на прилавках магазинов, это уже достижение. **Александр Лашин**

Вердикт ★★★☆☆

Далеко не прорыв и не новое слово в жанре, но вполне качественная и увлекательная игра.

ИЗДАТЕЛЬ: **Cenega Publishing** РАЗРАБОТЧИК: **Plastic Reality Technologies** ЖАНР: **Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 733, 128MB RAM, 1GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Korea: Forgotten Conflict

Безболезненное самоубийство

Стратегия *Korea: Forgotten Conflict* посвящена небольшой войне, которая традиционно оставалась в тени двух других войн, произошедших до и после нее — Второй мировой и Вьетнамской. Дизайнеры студии Plastic Reality предприняли достойную уважения попытку сделать свое творение не только увлекательным, но и ценным с познавательной точки зрения, включив в игру документальные кинокадры и огромное количество исторической информации, — но увы, в результате *Korea: Forgotten Conflict* превратилась в обучающую программу, из которой были вытравлены почти все игровые элементы.



Автомобиль Красного Креста необходимо спасти!

Ничего не вижу. Ничего не слышу

Графика и озвучка *Forgotten Conflict* выполнены на твердую четверку и с головой погружают игрока в кровавую мясорубку Корейской войны. Географический охват боевых действий достаточно велик — от острова Уолми до Энтунга, — и в ходе прохождения кампании вам предстоит выполнить множество интересных заданий, включая кражу прототипа новейшего МиГа и освобождение эшелона с военнопленными. Бойцы, находящиеся под вашим командованием, способны взаимодействовать с окружающим миром — управлять стационарными пулеметами, обезвреживать мины, заново устанавливать их так, как нужно вам, а также управлять угнанной вражеской техникой. Вы можете даже посадить за руль отнятого у противника грузовика водителя-корейца, а остальных солдат спрятать в кузове — чтобы беспрепятственно проехать через контрольно-пропускной пункт. Но, к сожалению, все эти интереснейшие возможности остаются совершенно невостребованными из-за удивительно тупого AI. Очень быстро к вам приходит понимание того, что самый простой и быстрый способ пройти любой уровень — просто перебить всех, кто стоит у вас на пути. Забудьте о скрытности и тактическом планировании — зачем напрягаться, если все и так совершенно элементарно? Враги глухи как пни и не обращают никакого внимания на происходящее вокруг них. Стоящий на часах солдат НЕ СЛЫШИТ, как кричит от боли находящийся прямо у него за спиной товарищ, только что получивший в грудь три автоматных очереди. Если же часового вдруг угораздит обернуться, и он увидит мертвое тело однополчанина, то, конечно, он придет в возбуждение, но ненадолго — секунд на пять максимум — после чего вновь вернется к своим обычным занятиям.



Графический движок отлично воссоздает пострадавший от войны Сеул.

Прекрасные декорации и бездарные актеры

Дизайнеры Plastic Reality создали большие, сложные и красивые уровни, но их работа была на корню загублена невыразительными, стереотипными персонажами и отвратительным AI врагов. Рейнджер Армии США B.J. Goodlover олицетворяет уже навязший в зубах образ афроамериканца, выходца из гарлемского гетто. Единственное, на что способен индеец Nighthawk, выполняющий функцию снайпера, — нести какую-то чушь про своих великих предков. Connor MacGregor — военный инженер, совершенно карикатурный австралиец. Sarah Parker по прозвищу Honey Bear — медсестра и непременный член боевой группы, т.к. кретин MacGregor позволяет лечить себя только женщинам. Тоже мне, борец за права слабого пола... Последним по списку (но не по важности!) идет Kim Yoon-Soo по прозвищу Kato — корейский спецназовец и ваш главный специалист по маскировке (ведь он единственный член команды, выглядящий как кореец).

Впрочем, несмотря на всю карикатурность психологических образов бойцов, все они вполне адекватно выполняют в бою свои функции, хотя и здесь не обошлось без, мягко говоря, странных ограничений на доступные им навыки и способности. Так, например, только Nighthawk может стрелять из снайперской винтовки (а рейнджер B.J. Goodlover почему-то не может!), а пользоваться миноискателем способен только MacGregor (неужели металлоестектор — НАСТОЛЬКО сложный прибор?)... Каждый боец владеет несколькими видами огнестрельного оружия и способен оказать раненому товарищу первую помощь, но понятно, что лучше всех с этим справляется медсестра. Совершенно очевидна и главная задача Kato — обманывать врагов, выдавая себя за корейского солдата.



Зачем красться и таиться, когда можно просто пройти по трупам врагов?!

Korea: Forgotten Conflict — типичный пример хорошей идеи, которая была плохо реализована. При этом нельзя не признать, что у дизайнеров Plastic Reality есть и талант, и хороший потенциал на будущее. Молодцы, ребята, продолжайте в том же духе, и в конце концов у вас непременно получится что-нибудь путное.

Стивен Герингжер

Враги глухи как пни и не обращают никакого внимания на происходящее вокруг них.

Вердикт 

Неудачный клон *Commandos*. Прекрасно проработанный игровой мир погублен ужасным AI.

ИЗДАТЕЛЬ: **Matrix Games** РАЗРАБОТЧИК: **SSG** ЖАНР: **War Game** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 128MB RAM, 27MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 256MB RAM** MULTIPLAYER: **E-mail (2 игрока)**

Across the Dnepr

Советские войска переходят в решительное контрнаступление

Воргейм *Korsun Pocket* подарил нам не только отличную боевую систему, но также и несколько интересных и превосходно сбалансированных сценариев. Адд-он *Across the Dnepr* использует ту же самую систему правил, что и оригинал, но вот со сценариями у него, увы, наблюдаются некоторые проблемы.

Игра моделирует события на Восточном фронте спустя три недели после начала операции «Барбаросса». И хотя по идее широкомасштабное отступление советских войск по всему фронту является с точки зрения воргеймера чрезвычайно интересным периодом военной истории, проблема заключается в том, что данная стратегическая ситуация не очень хорошо сочетается с боевой системой *Korsun Pocket*. Правила игры не учитывают таких факторов, как мораль бойцов, проблемы связи и реалии управления войсками в обстановке всеобщей паники и хаоса, — и в результате СССР с его 100 дивизиями, обороняющимися против 35 германских, получает слишком большую свободу действий и с легкостью изменяет ход истории. Никаким балансом здесь даже не пахнет.

Как известно, в 1941 году советские войска — сосредоточенные у самой границы, попавшие под внезапный удар, потерявшие большую часть авиации, лишенные разведки и связи — несли потери в сотни тысяч убитых и раненых, прежде чем им удалось остановить немецкое наступление на подступах к Москве. Но воссоздать реальный ход исторических событий в *Across the Dnepr* практически невозможно. Играя за СССР против AI, вы уже на пятый день добиваетесь коренного перелома в войне и начинаете победное наступление на Берлин. Ситуация не сильно меняется и при игре с живым соперником. А человеку, играющему за Германию, будь у него даже семь пядей во лбу, успех не светит ни при каких обстоятельствах.

$14.99 — совсем неплохая цена для адд-она, но ведь в *Across the Dnepr* имеется всего лишь ОДИН сценарий! Будь в игре еще несколько меньших по масштабу, но нормально сбалансированных сценариев, я бы однозначно рекомендовал *Across the Dnepr* всем любителям воргеймов. Но, увы, чего нет, того нет. **Дай Люо**



Красные квадратики с серпом и молотом — советские войска, которые вопреки исторической правде с легкостью останавливают немецкое наступление.

Вердикт ★★☆☆☆
Очень слабый адд-он к лучшему воргейму последних лет.

Перекройка истории

Новое о старых играх

Lock On: Modern Air Combat

Как известно, реалистичные авиасимуляторы являются самым трудоемким игровым жанром с точки зрения программирования — поэтому нет ничего удивительного в том, что релизная версия *Lock On: Modern Air Combat* страдала от самых разнообразных багов. Спустя два месяца после выхода игры появился первый патч, но, по словам представителей Eagle Dynamics, «работы по дальнейшему улучшению программного кода будут продолжены».

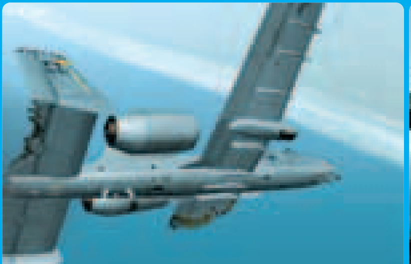
Одна из главных претензий геймеров к *LOMAC* заключалась в том, что игра тормозила даже на самых мощных системах. Патч версии 1.01 не только не улучшает ситуацию с частотой кадров, но, напротив, на многих машинах еще сильнее ухудшает ее. Возможно, отчасти дело здесь в том, что после установки обновления все графические настройки возвращаются в состояние «по умолчанию», но тем не менее совершенно очевидно, что игровой код этот патч не оптимизирует.

Зато он исправляет многие «чисто симуляторные» проблемы, например радар на F-15 теперь работает нормально. Была также улучшена работа целого ряда систем вооружения — хотя, к сожалению, не обошлось и без появления новых глюков, включая странные звуки во время игры, неожиданные посинения экрана и неработающие кнопки. В этой связи мне лично представляется разумным воздержаться от установки патча 1.01 — ибо он, фигурально выражаясь, портит больше, чем исправляет.

Представители Eagle Dynamics во всеуслышание заявили, что версия 1.01 является промежуточной, и что в настоящее время к выходу готовится второй патч, который исправит и проблемы релизной версии, и глюки первого, столь неудачного обновления. Впрочем, фанаты авиасимуляторов прекрасно знают, что игры этого элитарного жанра редко бывают «полностью законченными» — как правило, работа по их усовершенствованию растягивается на долгие годы. Главное — чтобы разработчики продолжали поддерживать и улучшать свое детище.
Томас Л. МакДональд









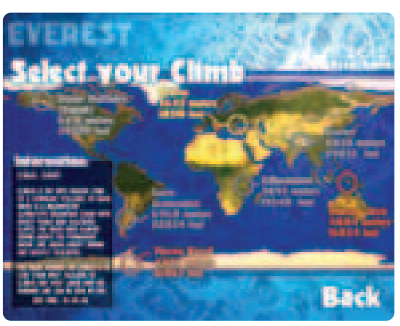
ИЗДАТЕЛЬ: **Activision Value** РАЗРАБОТЧИК: **Zeno** ЖАНР: **симулятор альпиниста** РЕЙТИНГ ESBR: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHZ, 128MB RAM, 32MB Video, 1GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.2GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Everest

Бюджетный альпинизм



Лезут. Без инструментов. Без веревки. Без страховки. Кто сказал, что Зорро круче?



Семь жалких пиков осваиваются практически незаметно. В Zeno слишком часто пьют кофе.



Лагерь отдыха больше похож на свалку старого туристского оборудования.

Нет, ESRB определенно нужно что-то делать со своей дурацкой системой рейтингов. С какой стати целомудренный симулятор пионерского движения *Dungeon Siege: Legends of Aranna* получает аж целый Teen, а «Эвересту» дают зеленый коридор? Покажите мне хоть одного альпиниста, который бы не ругался как сапожник на протяжении всего подъема, и я всю жизнь буду питаться одними пирожками «Робингуд» — с луком и яйцами. То, что калифорнийские разработчики вместо сильных духом мужчин запихали в свой шедевр кучку рыдающих оборванцев в новогодних свитерах, вовсе не означает, что так оно и должно быть на самом деле. Перед *Everest* явно забыли поставить The *Sims: Making of*. Отсюда и проблемы с рейтингом.

Mature is OK

И не только с ним. Activision Value не издает потенциальных хитов и проектов класса AAA. Портфолио ширпотребподразделения американского паблишера как будто специально скопировано с меню «МакДональдс». Несколько разновидностей гамбургеров заменены мыльной оперой про охотника на оленей, вместо традиционной колы — посредственные ралли Street Legal, а в качестве «Хеппи Милз» — пара тоскливых тикунов про парки развлечений. Никаких наездов со стороны национальных меньшинств, ноль обвинений в предвзятости и чрезмерном насилии — сплошная карамель и плюшевые водопроводчики с пластмассовыми гаечными ключами.

Впрочем, сантехников в *Everest* нет. Зато есть десяток гуттаперчевых альпинистов, семь наиболее известных пиков Земли и экстремально примитивная имитация подъема на недоступные вершины. Помимо собственно девятикилометровой Джомолунгмы кукольные горцы предпочитают Килиманджаро, Эльбрус, аргентинскую точку Черро, австралийскую Пунчак-Джая, массив Винсона в Антарктике и гору Мак-Кинли, увековечившую двадцать пятого президента США. На лицензии за столь же громкие имена альпинистов у Activision Value не хватило финансов — ползать по вышеперечисленным возвышенностям будут никому не известные личности, включая нашего гипотетического соотечественника Виктора Смирнова и вечно ломающего себе виртуальные конечности Оскара Девлина. Угловатые экстремалы за полчаса угловато преодолевают угловатые пороги, молчаливо добираясь до самого верха негостеприимного пика. При большом желании *Everest* осваивается за вечер, оставляя такое же чувство неудовлетворенности, что и трапезы дяди Дональда. Даже тетрис доставляет больше того, что наши заморские потребители называют challenge.

Один, два, много

Для каждого восхождения выдается круглая сумма, в которую приходится вписывать не только экипировку, но и небольшой психологический и физический тренинг спортсменов. Стоимость найма последних варьируется в зависимости от квалификации и умения карабкаться по тем или иным поверхностям. Насквозь переломанный Джонни Дельгадо со шрамом через все лицо обойдется ровно в два раза дороже загадочного россиянина латвийского происхождения по имени Nokolai Nazlaus. Вы можете собрать команду, состоящую исключительно из Джонни, либо попытаться удержать в одной связке стадо невменяемых Назлаусов. В первом случае несчастным альпинистам придется брать Эверест голыми руками, во вто-



Джонни Дельгадо очень не любит лед.

ром — до зубов экипированные новички потребуют затрат на очень условную тренировку.

Тут детище калифорнийских любителей географии застревает на месте, воспринимая лишь простейшие команды «стоять», «лежать» и «отдай каку». Тщедушный альпинист способен нести лишь один предмет, будь то бинокль, аптечка или набор оборудования для поднятия по ледовым поверхностям. Исключение составляют лишь веревка, еда и кислородная маска, для которых место в рюкзаке найдется всегда. Попытки засунуть в один мешок ледоруб и каску приведут к непониманию со стороны кибератлета. Объяснять, что каску можно надеть на голову, а дурацкий молоток — взять в руки, бесполезно. Слегка развив одну из трех ползательных способностей — по камням, по льду или по отвесным скалам, наш рахит отправляется в горы с одним барометром наперевес. Дальше начинаются одноклеточные поиски маршрута, непосредственное использование экипировки в нужных местах и постоянная борьба с вечно сползающей камерой.

Advanced Rocks & Sheers

Объяснить такой примитивизм сложно. В определение симулятора *Everest* вписывается с трудом, на простую аркаду тоже не тянет. Вы не поверите, но это — RPG! Помимо постепенного развития скиллов у альпинистов дизайнеры Zeno вываливают на игрока целые формулы восхождения, отличающиеся для каждого скалолаза. Степень сложности одоления перехода в буквальном смысле складывается из качества самой поверхности, опыта ее преодоления, наличию спущенной вежливым коллегой веревки, физического состояния спортсмена и погодных условий. Все в цифрах, все со знаками «плюс» или «минус», с честным подведением итогов в конце: легко, сьедобно, напряжно и переломается.

В определение симулятора *Everest* вписывается с трудом, на простую аркаду тоже не тянет.

В зависимости от результата вычислений очередь поднятия на ту или иную возвышенность может меняться. Правда, в подавляющем большинстве случаев собственных возможностей альпиниста и спасительной веревки хватает за глаза и протягивать руки не требуется. Неприятности создают лишь редкие переломы и гипотермия у попавших в снежную бурю, да и те излечиваются предусмотрительно взятыми аптечками или на перевалах. Кашляющие и хромающие неудачники, принявшие на голову отвалившийся от горы пласт, с трудом вползают даже на высоту табуретки, постоянно рыдают и отчаянно дышат в респираторы. Правда, если бы не эта какофония из хлопанья носами и глубоких вдохов чистейшего O_2, куцый звук можно было бы отключить за ненадобностью. А если вместо разноцветных кружочков, обозначающих место подъема и тип поверхности, поставить лестницы, *Everest* станет носить чисто ознакомительный характер наряду с журналом National Geographic, чья эмблема случайно затесалась в меню.

Справедливое возмещение

Дизайнеры Zeno могли бы запросто сделать маленький шедевр, подбери их не пресловутое value-отделение Activision. В *«Эвересте»* катастрофически недостает более четкого планирования маршрута ДО непосредственного восхождения, пополнения запасов в лагерях отдыха, свободы передвижения и многопользовательской части. В противном случае ограниченная со всех сторон, но чертовски оригинальная идея не тянет больше, чем на низкоуровневые shareware-поделки с произвольного игрового портала наподобие pogo.com. Даже если закрыть глаза на недоделанность проекта, жуткая техническая реализация Everest с акварельными текстурами и бедными моделями без всякой сторонней помощи отпугнет львиную долю покупателей. До приобретения снизойдут лишь редкие посетители бургерстоловых. А в чем-то весьма интересная затея в очередной раз станет жертвой бюджетной репутации издателя. **Сергей Жуков**

Sherpa

СКРОМНЫЙ МАНУАЛ К *EVEREST* ПОМИМО подробных инструкций к и без того простейшему геймплею содержит также несколько исторических фактов о горе, давшей название целому проекту. Правда, относятся они в основном к нации Шерпа, проживающей югозападнее Эвереста и дающей своим детям далекие от оригинальности имена. К примеру, случись вам родиться в понедельник, вас бы звали Дава, во вторник — Минма, в среду — Лакпа и так далее. Мне же до конца своих дней вместе с седьмой частью всех сородичей пришлось бы носить полудиснеевское Нима. Думаю, неплохой повод поблагодарить родителей за то, что этого не случилось.



Черт, я даже не знал, что на скриншотах это выглядит НАСТОЛЬКО ужасно...



Максимум 35 минут на восхождение в несколько километров, 20 — фактическое время. Не нужно быть альпинистом, чтобы заплакать от недоумения.

Вердикт ★★½☆☆

Приставка Value очень хорошо описывает качество соответствующей продукции Activision. Комментировать нечего.

ИЗДАТЕЛЬ: **Whiptail Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Pixel Multimedia** ЖАНР: **Action / RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 266, 128MB RAM, 1.4GB на диске, 4MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет**

Blade and Sword

Виртуальное харакири

Если вы помните великую игру *Throne of Darkness,* вышедшую три года назад, то встаньте и почтите ее память минутой молчания. Затем мысленно уберите из нее групповое взаимодействие персонажей, стиль, атмосферу и какую-либо интересность — и вы получите представление об очередном бездарном клоне *Diablo* в «восточном» антураже под названием *Blade and Sword.*

Начало игры не предвещает ничего дурного — прежде чем начать шинковать всевозможных древнекитайских демонов, вы выбираете главного героя из трех принципиально различающихся специалистов по боевым искусствам. На выбор предлагаются: сбалансированный мечник (играть которым, кстати сказать, легче всего), стремительная, но слабая девица и здоровенный громила, способный сокрушить все на своем пути. А затем начинаются проблемы... Проблема номер один заключается в том, что большинство игровых элементов, традиционно считающихся непременными атрибутами жанра Hack-and-Slash RPG, похоже, просто утонули по пути из Китая в Америку. Главная ошибка создателей *Blade and Sword* — практически полное отсутствие трофеев на трупах поверженных противников. Возможно, я рассуждаю как закоренелый капиталист, но уж если я спасаю мир от неминуемой гибели, я вправе рассчитывать на то, что время от времени мне будет попадаться новый, более крутой меч. Но увы, в ходе прохождения *Blade and Sword* вы будете находить главным образом драгоценные камешки, позволяющие усилить уже имеющееся у героя оружие, и всевозможные метательные предметы — камни, ножи и т.д.

Чего-то не хватает...

Напрочь отсутствует в *Blade and Sword* и другой привычный элемент Action-RPG — случайные карты. Равно как и многопользовательский режим и сколько-нибудь внятный сюжет... Довершает неприглядную картину топорный перевод игры с китайского в сочетании с отвратительным интерфейсом. Все, что нам сообщают перед началом монотонного процесса уничтожения демонов, — это что 3000 лет назад в мире бушевали страшные войны, и сейчас один злой колдун вновь собирается открыть проходы между нашим измерением, измерением монстров и измерением демонов... И возникает резонный вопрос: можем ли мы причислить к RPG игру, в которой практически в полном составе отсутствуют элементы ролевого жанра?

Справедливости ради надо отметить, что в *Blade and Sword* много монстров и они весьма разнообразны — за краями экрана таится порядка сорока различных типов существ, каждое из которых обладает собственными уникальными атаками, и время от времени они бросаются на вас во всей своей пикселястой красе...


Графика оставляет желать МНОГО лучшего.


Трах-бах-тарарах!

Опоздание на четыре года

Вы думаете, что я слишком суров к *Blade and Sword?* Тогда обратите внимание на мелкие надписи на коробке с игрой. Там в «Системных требованиях» указан Pentium II! Поправьте меня, если я ошибаюсь, но по-моему, сейчас на дворе стоит 2004 год. Графика *Blade and Sword* выглядит невероятно архаично (даже в МАКСИМАЛЬНОМ разрешении 800x600 она не выдерживает никакого сравнения с *Diablo II*), а анимация вообще отсутствует как факт. Что касается играбельных героев, то они двигаются так, как будто между ягодицами у них зажаты глинные палки...

Вопрос: почему же в таком случае игра получила целых две звезды? Потому что у нее все-таки имеется одно серьезное преимущество перед прочими клонами *Diablo* — речь идет о специальных атаках и боевых приемах, изучаемых героями. Дело в том, что по мере прокачки персонажи получают доступ к новым классным трюкам (прыжкам, ударам ногами и руками, выпадам и т.д.), продвигаясь по позаимствованному прямиком из *Diablo II* ветвистому древу скиллов. Освоив все эти боевые навыки, вы сможете сами составлять из 20 с лишним атак сложнейшие боевые комбо и привязывать их к четырем имеющимся комбо-слотам. После чего, выбрав, к примеру «Combo 1», и кликнув правой клавишей, вы активируете длиннющую и потрясающе зрелищную секвенцию. Поверьте, один раз увидев такое комбо в действии, вы сразу же поймете, что в *Blade and Sword* все-таки присутствует по крайней мере одна оригинальная и хорошо реализованная идея. И может быть, даже полюбите эту игру — хотя бы на несколько минут...

Даррен Глэдстоун

Можем ли мы причислить к RPG игру, в которой практически в полном составе отсутствуют элементы ролевого жанра?

Вердикт ★★☆☆☆

Четыре года назад у *Blade and Sword* был бы шанс. Сегодня его нет.

ИЗДАТЕЛЬ: **Hip Games** РАЗРАБОТЧИК: **Namco** ЖАНР: **Action-Adventure** РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128MB RAM, 600MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 32MB Video, 1.8GB на диске** MULTIPLAYER: **Нет**

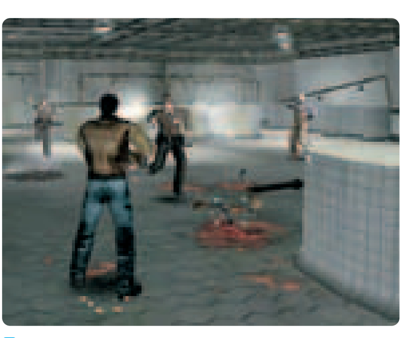
Dead to Rights

Мертв по прибытии

D*ead to Rights* — это малобюджетный порт заурядной Xbox-игрушки — насквозь вторичного шутера от третьего лица с банальным сюжетом про честного полицейского, которого несправедливо обвинили в чем-то нехорошем.

В игре явственно прослеживаются приставочные корни — навязший в зубах механизм автоприцеливания, возможность сохраняться лишь в определенных точках и топорно сработанная система ключей. Больше всего, кстати сказать, раздражает именно автоприцеливание, т.к. персонаж постоянно пытается атаковать наиболее удаленных от него противников, совершенно не реагируя на врагов, находящихся прямо перед носом.

Главный герой, которого зовут Джек Слэйт, владеет несколькими весьма полезными боевыми трюками. Помимо позаимствованного из Max Payne и совершенно не вписывающегося в игру эффекта bullet-time Джек умеет ловко хватать своих противников за шею и использовать их в качестве живых щитов. Данный прием становится важнейшим элементом геймплея на поздних стадиях игры, когда количество врагов начинает зашкаливать за все мыслимые пределы. Кто же они такие — наши враги? Если верить сюжету, то каждый коп и каждый строительный рабочий, безжалостно убитый нами, — участник коварного заговора против главного героя. Подобный маразм очень быстро приводит к тому, что мозги вообще перестают как-либо реагировать на происходящее на экране — тем более, что там все время повторяется одно и то же, одно и то же... Впрочем, справедливости ради нужно отметить, что в *Dead to Rights* имеется несколько вспомогательных мини-игр на время, а также танцевальный эпизод в духе *Dance Dance Revolution* — но все эти потуги авторов совершенно не меняют общей неприглядной картины.



Баня в тюрьме. Героя радостно встречают многочисленные «друзья».

Каждый раз, когда герой погибает, — а происходит это часто, т.к. преодолеть уровни можно только методом проб и ошибок, — игра сообщает вам, какой вы тупой и неловкий. Честно говоря, я бы посоветовал создателям *Dead to Rights* обратить взоры на самих себя, а также на ужасные игры, выходящие из их рук. А то нехорошо как-то получается... **Джонни Лю**

Вердикт ★★☆☆☆
Примитивный порт морально устаревшего, вторичного и однообразного шутера.

ИЗДАТЕЛЬ: **Oteeva** РАЗРАБОТЧИК: **Auran** ЖАНР: **Railroad Sim** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 733, 256MB RAM, 1.3GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

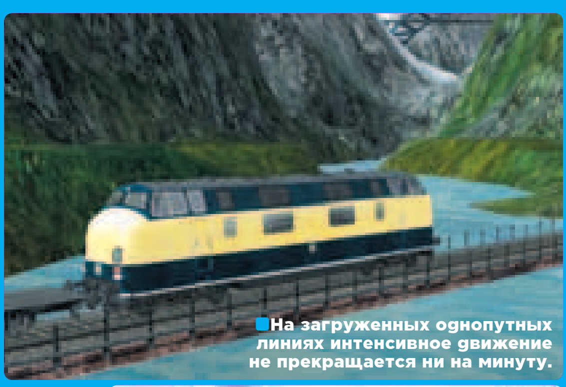
Trainz 2004

Маленький симулятор с большими амбициями

Первая часть *Trainz* представляла собой превосходный «электронный конструктор» для виртуальных железнодорожников, но геймплея как такового в ней практически не было. Новая версия игры предлагает нам два новых сценария с хитро заскриптованными задачками, причем задачки попадаются самые разнообразные — от обеспечения движения пассажирского поезда строго по расписанию до управления напряженным трафиком на подъезде к сталелитейному заводу. Кроме того в игре появилась масса новых элементов, существенно разнообразящих нашу жизнь, — дорожные листы, безопасность пассажиров, управляемые AI машинисты и т.д.

В перерывах между сюжетными сценариями вы можете просто покататься туда-сюда в режиме Driver, любуясь живописными пейзажами. Программисты и художники Auran переработали оригинальный движок *Trainz* и включили в него поддержку шейдерных программ DirectX 9, в результате чего вода и небо выглядят теперь просто божественно. За красоту, впрочем, приходится платить — при включении всех эффектов игра тормозит даже на мощных машинах. А еще разработчики анимировали практически все игровые объекты вплоть до загрузки угля в тендеры, что весьма способствует созданию аутентичной атмосферы. Играть можно как в упрощенном режиме DCC, так и в реалистичном моде Driver.

Но главное достоинство *Trainz 2004* — это, конечно же, возможность самому создавать сложные рельсовые развязки и узлы, а также сценарии. К сожалению, скудный 29-страничный мануал лишь поверхностно касается этого увлекательнейшего занятия и даже включает ряд фактических ошибок, но зато на диске с игрой можно найти полное руководство в виде нескольких PDF-файлов. Потратив несколько десятков часов на его изучение, вы сможете создавать собственные виртуальные миры. Между прочим, множество пользовательских уровней и рельсовых развязок можно найти на официальном сайте Auran. Усидчивым и терпеливым любителям железной дороги *Trainz 2004* подарит долгие недели, а то и месяцы подлинного счастья. Всем остальным — рекомендуется с осторожностью. **Лойд Кейс**



На загруженных однопутных линиях интенсивное движение не прекращается ни на минуту.



Воздушные шары? Парк развлечений с «американскими горками»? Нет, уж лучше мы не будем вылезать из поезда и продолжим свой путь.

Вердикт ★★★½☆
Абсолютно все аспекты предыдущей версии были улучшены, но игра по-прежнему представляет собой железнодорожный конструктор и не более того.

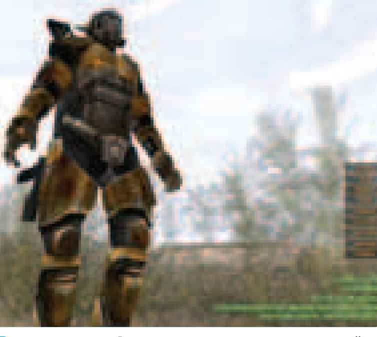
ИЗДАТЕЛЬ: **DreamCatcher Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **3000AD** ЖАНР: **Space Sim** РЕЙТИНГ ESBR: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHZ, 128MB RAM, 32MB Video, 1GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 4 1.2GHZ, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-64 игрока)**

Universal Combat

Вселенские амбиции



Упоминание об океане сохранилось лишь в виде гладкой водной поверхности и редких кораблей на ней. Обещанные морские битвы, похоже, благополучно вырезали перед релизом.



Почти Unreal Tournament. Только самый первый и с большой натяжкой.



Для всей серии *BattleCruiser* — редкостной красоты картинка. Для казуального *Freelancer* и великолепной *Haegemonia* — худший снимок.

***Universal Combat* — это подарок. Экзотический презент для тех, кто понимает смысл в никчемных вещицах из магазина «Прикол». Такие обычно дарит старинный приятель, гордо вручая имениннику огромную тяжелую коробку, перевязанную цветной лентой. В предвкушении чего-то особенного вы разрываете ненавистную упаковку, разбрасываете по всей квартире бесчисленные бумажки, полиэтиленовые пакеты с параноидальными пузырьками, которые так любят хлопать темпераментные личности, с головой погружаетесь в оставшийся мусор и обнаруживаете на дне скачущие сиськи или заводную челюсть на пару с подсадной какашкой из каучука. Кроме как с улыбкой реагировать на это не получается и не стоит. Но где-то в глубине души хочется удавить автора подарка за дружеский обман.**

Универсальный дурдом

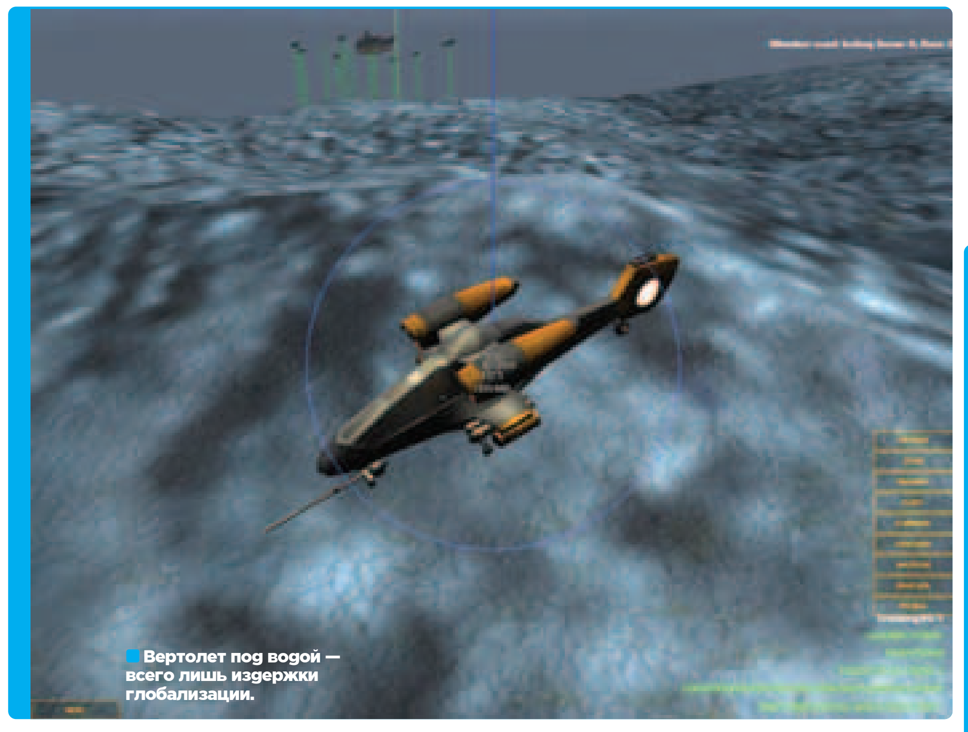
Также и последнее детище амбициозного Дерека Смарта (в девичестве именовавшееся *Battlecruiser Generations*) награждает прорвавшихся сквозь дебри худшего во вселенной интерфейса небольшими порциями непередаваемо скучного геймплея. Самый глобальный космический симулятор продолжает оставаться и самым пустым, гордо выставляя перед собой табличку с надписью «для посвященных». В доказательство тому — постоянно пустующий список многопользовательских серверов при цене в $19.99, по которой продаются третьесортные охотничьи поделки Activision Value и симуляторы парков развлечений. Неплохой повод задуматься.

Но создателя серии Battlecruiser, похоже, мало волнует вопрос удобоваримости собственного произведения. *Universal Combat* щеголяет инквизиторским управлением, размытыми текстурами и диким количеством недоделок, щедро сдобренных ощущением бессмысленности происходящего. Через полчаса мучений хочется стереть ненавистный симулятор, не обращая внимания ни на какие обещания мистера Смарта. А отсутствие хоть какого-то мануала и инструкций, поясняющих, как сдвинуть с места подопечное UFO и не воткнуться тут же в ближайшую планету, лишь укрепляют в стремлении к деструкции.

В памяти всплывает годичной давности *Freelancer*, не претендовавший на глобальность, ее по сути и не имевший, но и не отвращавший от себя настолько сильно с самого начала. В *UC* же все с точностью до наоборот. Размеры вселенной поражают, богатые возможности подкупают, открывающиеся перспективы повышают слюноотделение. Проиграв неделю, вы, вероятнее всего, так и не побываете в одной системе дважды и вряд ли переберете все доступные средства передвижения. Стиснув зубы, вам придется терпеть монотонные, но очень правдоподобные пяти-, десятиминутные перелеты от одной галактики к другой, попутно поражаясь «изобретательности» местных инженеров, не способных придумать простейшие портшлюзы. По части размеров мир *Universal Combat* — вне конкуренции.

[Empty]

Впрочем, на этом достоинства заканчиваются. Увы, но кроме пышных форм творчество мистера Смарта не может похвастаться ничем. По крайней мере все остальное запросто уместится в спичечный коробок по сравнению с исполинскими объемами мира в целом. В огромной вселенной, насчитывающей сотни систем, болтаются коробчатые модели кораблей, передающие пламенный привет первому *Homeworld*, а полулысые планеты утыканы условными кустами и животными, спокойно пропускающими сквозь себя спешащего по делам игрока. Ощущение одиночества и неподдельной тоски не покидает на протяжении всех двадцати пяти миссий кампании. По сравнению с *UC* казавшийся в свое время малонаселенным *Freelancer*


Вертолет под водой — всего лишь издержки глобализации.

$19.99

БУКВАЛЬНО В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ МЫ ПИсали о противостоянии автора *Universal Combat* и издателей сего чуда. Напомним, что компания DreamCatcher Interactive упорно не желала продавать вселенский кошмар за сорок серебряников, а мистер Дерек *«Battlecruiser»* Смарт отпускал в адрес администрации нецензурные выражения с угрозами лишить иродов гениталий посредством персональных адвокатов. К счастью, справедливость на сей раз оказалась поблизости. Слюни главного Дизайнера & Отца аккуратно вытерли, представителей закона вежливо выставили за дверь, а на ценниках крупными цифрами вывели $19.99. Можно сказать, почти гениальное решение. За такую сумму хоть кто-то согласится добровольно вылить на себя это «гениальное» произведение, не побоявшись испачкаться.

больше смахивает на Красную Площадь в день Демонстрации Трудящихся.

И если в режиме Campaign с вами еще хоть кто-то пытается общаться и проявлять интерес к вашей персоне, то в экзотическом Roam чувство заброшенности достигает апогея. Предоставленный самому себе одинокий игрок отчаянно борется с далеко не всегда удобными «горячими» клавишами, не поддающимися персонализации, и пытается свыкнуться с десятками жизненно важных аббревиатур, без понимания которых упрямый звездолет отказывается двигаться с места. А без более глубокого изучения особенностей местной эргономики вам не светит выполнить даже простейшее задание.

Следуя своему названию, *Universal Combat* является самой активной серией космической мыльной оперы, то и дело подкидывая миротворческие миссии, окончательно доводящие до истерики. Едва ли не самая важная часть симулятора оказывается в то же время самой заунывной. Вместо зубодробительного экшена получаем монотонную карусель с соответствующими результатами для вестибулярного аппарата. За одну битву накручивается дикое количество кругов, вместо интересных поединков — получаете врагов, вечно норовящих улететь за границы действия хилого радара. Потрясающе реалистично, но смертельно скучно. Тем более, что в итоге все чересчур быстро заканчивается — либо некрологом и бесцеремонным выбросом в главное меню, либо очередными несколькими часами бесцельного скитания по вселенским просторам.


Для игры подобного масштаба столь ошеломляющее богатство ландшафта равносильно изнасилованию.

Combug

Смена разряженного вакуума на чистый воздух планет вызывает лишь одно желание — покинуть серый мир как можно быстрее. Если космическую часть при определенных условиях вполне можно охарактеризовать как симуляцию, то в беготне сквозь призрачные строения планет нет вообще ничего интересного. За пять минут терпеливого приземления награждают борьбой с очередной порцией нелепого управления, размазанными текстурами и стопроцентной железобетонностью окружающей среды. С другой стороны, разнообразие управляемых средств культивирует вполне честное желание перепробовать все машины по очереди, проносясь сквозь здания-миражи на «Хамвеях», вездеходах и куче неопознанных транспортных чудовищ.

В определенный момент неудачников *3000AD*, который год мучающих проклятый сериал, становится по-человечески жалко. Но слегка и ненадолго. Единственное положительное чувство, затерявшееся среди откровенной злости на обезумевший интерфейс и устаревшую на несколько лет тех. реализацию проекта, целенаправленно уничтожается целой батареей ошибок и глюков. Вверенному кораблю ничего не стоит взорваться без предупреждения и видимых причин, перегрузить компьютер или просто вывалиться на рабочий стол. До кучи в особо критические моменты безмолвный эфир звездолета начинает наполняться десятками голосов, орущих о сбоях систем и создающих невыносимую какофонию. Смысл столь экстравагантного сообщения о неполадках так и остался неясен.

Столь же непонятна и кромешная тьма на планетах в ночное время. Не то чтобы начинаешь хуже видеть, нет. С подачи оригинальных до посинения дизайнеров после захода солнца ВООБЩЕ НИЧЕГО нельзя разглядеть. Предусмотреть простейшие фары у машин или трехкопеечный фонарик в инвентаре как-то не догадались или просто решили, что лишнее. И то верно — зачем баловать игрока такими излишествами. У нас ведь симулятор, а не демонстрация достижений прогресса. Да и фанатам на такие мелочи наплевать. Именно для них сделана вся эта возня с нелинейностью, двенадцать рас и различных профессий, дающих определенные перемены геймплея, и невостребованный мультиплеер.


На орбите Земли. Кстати, их две...

МиниКруизер

Однако грядущий выход lite-версии *Universal Combat*, рассчитанной на «простых» людей, окончательно расписывается в сырости космического полуфабриката 3000AD и ошибочности расчетов на игроков-аристократов. В Universal Combat: Edge to Edge уже не будет поражающих дух масштабов — пара систем да десяток планет, поменьше технических заморочек, усовершенствованный движок, который научится использовать инструкции DirectX 9 и, по всей видимости, более дружественный интерфейс. То ли боссы DreamCatcher смогли наконец воздействовать на разгоряченный мозг Дерека «Я-Умнее-Всех» Смарта, то ли сам человек-пароход все-таки понял, что на его продукцию большинство людей глядит скорее с опаской, нежели с любопытством. За Edge To Edge последует еще одна серия бесконечной эпопеи *BattleCruiser*, потом еще и так далее. Вполне возможно, что через пару-тройку лет мы в итоге получим что-то на порядок более играбельное, чем *Universal Combat*. Стимулов для самосовершенствования у амбициозного парня, мягко говоря, предостаточно. **Сергей Жуков**

Вердикт ★★☆☆☆

Много вздохов, миллион обещаний, галактических размеров амбиции, нулевая привлекательность.

ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Firaxis** ЖАНР: **Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 128MB RAM, 2GB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, выделенная линия** MULTIPLAYER SUPPORT: **LAN, Internet, E-mail (2-8 игроков)**

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD

Civilization III: Conquests

Уроки истории от Firaxis

Сегодня, спустя 13 лет после выхода первой части *Civilization*, лучшая в мире глобальная стратегия, воспроизводящая 6000 лет истории человечества, не теряет популярности среди настоящих геймеров. Благодаря невероятному богатству возможностей каждая партия в *«Цивилизацию»* является уникальной и непохожей на все остальные — даже при игре на огромных случайных картах. К сожалению, до недавних пор этого нельзя было сказать про отдельные — исторические и псевдоисторические — сценарии, диктующие нам те или иные схемы действий: как правило, их специфические правила и ограничения не усложняли геймплей, а напротив, делали его проще и примитивнее. Так было раньше. Но теперь адд-он *Civilization III: Conquests* блестяще решает эту досадную проблему.



В *Conquests* перед нами ставятся самые разнообразные задачи: построить империю, расширить ее, удержать в прежних границах... Некоторые сценарии, например Napoleonic Europe, поражают обилием исторических деталей.

Вокруг света за 8000 лет

Conquests — далеко не первый адд-он к *Civilization III*, но ни одно из предыдущих дополнений не может даже близко сравниться с ним по количеству поистине революционных инноваций. *Conquests* — это 9 гигантских сценариев, 15 новых племен и множество разнообразных изменений и улучшений — от глобальных до едва заметных.

Первое, что бросается в глаза, — это высочайшее качество новых карт. Каждый сценарий посвящен какому-то одному, чётко определённому периоду истории — и чувствуется, что создатели игры провели огромную подготовительную работу, скрупулезно изучили соответствующий исторический сеттинг и сделали все карты по-настоящему оригинальными и аутентичными. В большинстве сценариев вся территория с самого начала полностью открыта, присутствующие цивилизации развиты до нужного уровня, все города построены, армии размещены там, где им положено быть, линии фронта прочерчены так, как это было на самом деле, и заданы конкретные условия победы — как правило, весьма специфические. В некоторых сценариях (например World War II) вы стартуете, имея фиксированные (т.е. не подлежащие изменению) дипломатические отношения со всеми остальными государствами, и поэтому вынуждены действовать исключительно в рамках налагаемых ими ограничений. В других сценариях, таких как Napoleonic Europe, отношения между странами заданы более гибко, и их можно изменять — что смещает основной акцент с боевых действий на дипломатию.

Все играющие стороны подверглись тщательной балансировке с учетом исторических реалий, и каждая цивилизация теперь имеет собственные уникальные преимущества, недостатки, юниты, технологии, типы правительства и даже чудеса. Лучше всего это видно на примере карты Mesoamerican, моделирующей расцвет и упадок Ацтеков, Майя и Инков. Ее самое очевидное нововведение — возможность захватывать в плен врагов и приносить их в жертву, получая при этом Culture Points, но помимо этого карта Mesoamerican имеет еще множество мелких специфических особенностей, отличающих ее от всех остальных сценариев: джунгли играют здесь роль лугов, города можно строить в горах, имеется несколько новых ресурсов, характерных для центрально-американского региона, и т.д...

Advanced Civilization

Все изменения и нововведения Conquests являются ретроактивными — т.е. после установки адд-она они становятся доступными и в оригинальной игре. И это здорово, поскольку дизайнеры Firaxis не только ввели новые уровни сложности, но и в целом здорово улучшили AI компьютерных соперников.

Кроме того, наконец-то была нормально реализована фишка, обещанная нам еще два года назад — многопользовательский режим. Как вы помните, после провального релиза *Play the World* разработчики выпустили длинную череду патчей, которые в конце концов привели мультиплеер в более-менее божеский вид. Так вот, хорошая новость заключается в том, что адд-он *Conquests* включает в себя *Play the World*, причем во вполне работоспособном состоянии. Плохая новость — в том, что сетевой режим *Civilization* — с его невероятно долгим ожиданием своего хода и засильем недобросовестных геймеров, бросающих партию, когда их дела идут плохо, — является, пожалуй, одним из самых малоприятных сетевых режимов в мире.

Все предыдущие сценарии для *Civilization III*, посвященные Второй мировой войне, по глубине, сложности и реалистичности не идут ни в какое сравнение с гигантской картой, входящей в *Conquests*.

Но черт возьми, мы просили мультиплеер, и мы его получили! А еще мы получили идеально вылизанную и сбалансированную версию своей любимой игры и кучу новых классных кампаний. Будем же надеяться, что следующая стратегия от Firaxis будет называться *Civilization IV*.

Томас Л. МакДональд

Дизайнеры Firaxis не только ввели в игру новые уровни сложности, но и в целом здорово улучшили AI компьютерных соперников.

Вердикт ★★★★½

Девять превосходных исторических сценариев, масса нововведений и улучшений. Рекомендуем.

ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Secret Level** ЖАНР: **Fantasy Fighting** РЕЙТИНГ ESRB: **C 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 128MB RAM, 1.4GB на диске, 32MB Video, выделенная линия для сетевой игры** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.3GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Internet (2 игрока)**

Magic The Gathering—Battlegrounds

Игра для никого

Предупреждение для фанатов карточной игры *Magic: The Gathering:* компьютерная игра *MTG — Battlegrounds* не имеет НИЧЕГО общего с вашей любимой настольной забавой. Здесь карты не тянут из колоды и не сбрасывают на кладбище (все заклинания и так доступны с самого начала партии), сражения проходят на аренах и имеется объемистый свод правил, регламентирующих поведение в бою различных существ, причем необходимость в подобных правилах возникла исключительно потому, что по сути своей игра принадлежит к аркадному жанру Fighting. С другой стороны, строго говоря, *MTG — Battlegrounds* нельзя назвать истинным файтингом, поскольку главный персонаж здесь сам кулаками не машет. Суть игрового процесса заключается в том, что вы управляете одним из магов-дуэлянтов, который кастует заклинания и призывает существа, которые и сражаются друг с другом. Итак, заявляю еще раз и во всеуслышание: «Уважаемые фанаты карточной версии *Magic: The Gathering, MTG — Battlegrounds* НЕ является карточной игрой. Уважаемые фанаты жанра Fighting, *MTG — Battlegrounds* НЕ является файтингом». И возникает резонный вопрос: кто же тогда вообще будет играть в *Magic: The Gathering--Battlegrounds?* Не знаю. Во всяком случае не я — это уж точно.



Похоже, обе волшебницы покупали шмотки на одной и той же распродаже.

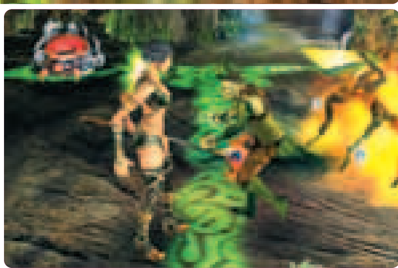
За что я ненавижу эту игру? Сейчас попытаюсь перечислить...

Начнем с того, что я вообще не люблю файтинги, в которых управление осуществляется с клавиатуры, а в *Battlegrounds* оно еще и реализовано на редкость неудачно. Очень быстро обе ваши кисти начинают болеть и дрожать от напряжения, поскольку с помощью одной руки вы перемещаетесь (WASD), защищаетесь (CTRL) и атакуете (Space), а с помощью другой открываете книгу заклинаний (I), выбираете одну из верхних карт (Sorcery, Creature, Enchantment — соответственно J, K или L), пролистываете десяток спеллов (U, O), вновь выбираете карту (J, K или L) и так до бесконечности. Уверяю вас, научиться вслепую играть на пианино намного проще, чем освоить управление *MTG — Battlegrounds.*

Еще я не люблю игры, в которых побочные квесты начинаются с предупреждений типа: «Эта соперница будет поначалу казаться непобедимой». Если мне понадобится непобедимая соперница, я позову свою матушку. Я, конечно, не хочу сказать, что моя любимая игра — неторопливые шашки... но, по крайней мере в шашках вы располагаете множествами различных способов достижения поставленной цели. В *Battlegrounds* на выполнение легких квестов уходит в среднем меньше минуты, и единственная польза от них заключается в том, что вы практикуетесь в использовании одного и того же убойного заклинания — наподобие того, как боксеры бесконечно повторяют комбинацию ударов: раз-два, раз-два... Более сложные квесты требуют применения целой серии заклинаний, но почти всегда эти спеллы используются не так, как хотелось бы вам, а так, как решили авторы игры. Например, скастовав лишний раз Defiant Elves, вы лишите себя маны, необходимой для комбо Rushwood Elemental/Giant Growth, которое требуется для выполнения квеста. Конечно, «эта соперница будет поначалу казаться непобедимой» — ведь она поджаривает вас заклинанием Engulfing Flames, и вы будете раз за разом погибать, пока случайно не скастуете правильные заклинания в правильном порядке и в правильное время, отправив эту огненную гадину в нокдаун... Я, как показал опыт, могу безболезненно пережить примерно восемь-девять неудачных попыток. Но когда ты в восемнадцатый раз безуспешно пытаешься одолеть очередного противника, сохранить душевное спокойствие бывает довольно трудно. И рука сама непроизвольно тянется к шашкам...

Если мне понадобится непобедимая соперница, я позову свою матушку.

Нравится ли мне в *Battlegrounds* хоть что-нибудь? Да, безусловно. Мне нравится сама идея стратегического файтинга, в котором ты кастуешь различные комбинации заклинаний. Разве это не здорово — наколдовать Giant Growth на только что вызванного Gorilla Chieftain'а, а затем ускорить его заклятием Fervor? Я вообще люблю больших, стремительных и решительных горилл, и именно благодаря милому Gorilla Chieftain'у мне порой удавалось заставить себя просидеть за игрой больше часа кряду. А если бы я смогла разыскать в онлайне хоть кого-нибудь, кто согласился бы со мной сразиться (на данный момент результат таков: 6 вызовов, 0 дуэлей) — о-о... я показала бы им, КАК я люблю больших, стремительных и решительных горилл. А пока, в ожидании появления достойных партнеров в *MTG — Battlegrounds,* я могу сыграть с кем-нибудь в шашки. Есть желающие?


Этому приему я научилась на курсах самообороны для женщин.

Кристен Сальваторе

Вердикт ★★☆☆☆
Файтинг, в котором вы ни с кем не сражаетесь? Нет уж, спасибо. В другой раз.

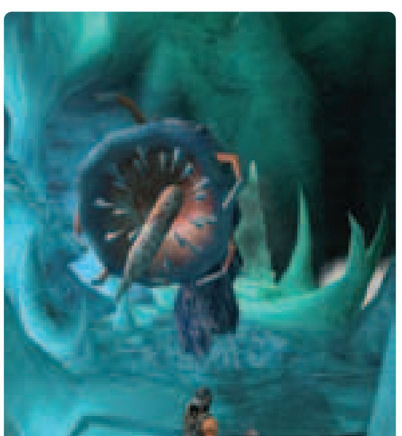
ИЗДАТЕЛЬ: **TDK Mediactive** РАЗРАБОТЧИК: **Cauldron** ЖАНР: **Action/Adventure** РЕЙТИНГ ESBR: **с 13 лет, насилие, грубый язык** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600MHZ, 128MB RAM, 64MB Video, 700MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.2GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Conan

А еще я туда ем



Городок Kordava — единственный момент, когда Adventure-половина *Conan* просыпается и пытается всячески напомнить о своем присутствии.



Полярный червячок с трехметровым интрудером больше надоедает, нежели доставляет проблем.



Приблизительно так выглядит «рай», в который попадает квадратный киммериец после неудачной стычки с врагами.

Теоретически такие герои просто необходимы — волевые, принципиальные, не в меру целеустремленные, без лишних заморочек и с единственным недостатком в виде минимального IQ. Правда, в этом плане многочисленные авторы сотен произведений про Конана давно потеряли контроль над собой. Считается хорошим тоном через строчку расхваливать любое действие волосатого киммерийца, начиная от банального размахивания мечом и заканчивая справлением («вправлением», подсказывает Word) естественных потребностей. В конце концов, должен же хотя бы один идол молодежи гадить с достоинством.

Затянувшийся пролог

Творение Cauldron продолжает идеализацию мистера Качай Железо, с должным пафосом рассказывая коротенькую историю преследования Ко-наном поклонников культа Грифа. Дрожащий от восхищения голос за кадром начинает свое повествование с возвращения киммерийца в отеческие края, где таинственные еретики сожгли деревню со всеми родственниками и любимыми домашними животными. Слегка расстроившись, Конан отправляется по следам хулиганов, испоганивших недвижимость родного поселка.

Не стоит ждать от сценария *Conan* каких-либо изысков и неожиданных откровений. Прямолинейный до безобразия сюжет нехотя побросает киммерийца по нескольким шаблонным локациям, в набор которых входят джунгли, стигийская пустыня, ледяные пещеры, разноцветные подземелья и единственный на всю игру город Кордава — родина Зайрин, невольной спутницы варвара. Не снизойдут авторы и до напрашивающейся лавстори с вышеупомянутой грудастой воровкой. Но свои заявленные тридцать процентов Adventure детище Cauldron отработает сполна.

Все тот же загадочный оратор будет регулярно прерывать монотонное шинкование млекопитающих, вставляя непременное «mighty warrior» в каждое предложение своей пламенной речи. В первые несколько часов, сопровождаемые размеренным гудением нарратора и повторяющимися взмахами отцовского меча, шанс уснуть настолько велик, что половина купивших три забитых под отказ диска должны бы отнести свежераспечатанную коробку с *Conan* обратно в магазин сразу после пробуждения. Не сообрази сło-ваки разнообразить столь увлекательное мероприятие, в графе «Жанр» стояло бы «снотворное», а на месте заслуженных трех баллов красовалось бы в лучшем случае полторы единицы.

Cheat-sword

Попадающийся вовремя axe sword и упорно расширяющийся ассортимент фехтовальных выпадов Конана уверенно выводят игрока из наметившейся спячки. Процесс нарезки врагов, минуту назад состоявший из пары незатейливых движений, превращается в настоящее представление. Взмах слева — удар, взмах справа с параллельным отрезанием конечностей стоящим позади, плавное движение вперед — еще удар, выпад, несколько секунд эффектного кружения на одном месте с мечом за спиной и финальное па клинком из-за спины, окончательно приговаривающее стоящего впереди врага.

Всей это красоте мы обязаны увесистой системе приемов (abilities), с аппетитом поедающей очки опыта взамен на очередной эффектный выпад с мечом, топором, булавой или парой добротных сапог. Шустрый варвар, весело танцуя, раздает



Каннибалы, чьим присутствием нас пугают в ролике между уровнями, столь же тупы, как и их кладбищенские коллеги, толпами ложившиеся на холодный пол буквально полчаса назад.

Мешать до готовности

ЗА КОМИЧНЫМ НАЗВАНИЕМ «КОТЕЛОК» скрывается словацкая команда, прошлым летом огорошившая общественность посредственным шутером *Chaser* — братом-близнецом убогенькой *Devastation* и почти кошмарной *Red Faction*. Помимо зубодробительного экшена в портфолио бывших братьев по соцлагерю значится лишь пара проектов из серии *Battle Isle*, тоже не особо обласканные критикой. Помимо нелюбви журналистов все до последней работы Cauldron объединяет общая недоделанность и некоторая топорность реализации. Каких ингредиентов не хватает в котелке чехов — непонятно. Но судя по бесконечно отвратительной камере в *Conan* — самых основных.

пинки особо наглым товарищам, сопровождая их тяжелыми шлепками Atlantean Sword, куски которого юный король Аквилонии неторопливо собирает по всему континенту. Правда, хитрый меч атлантов лишь портит заключительные кадры *Conan*, расправляясь с любым встречным, включая финального червя по имени Seth, за пару ударов.

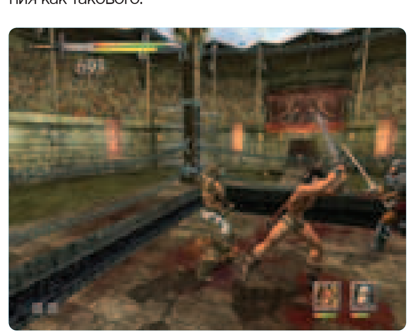
На фоне врожденной тупости местного AI такие поблажки совершенно ни к чему. Атакуя вторгшегося в гробницу варвара, безмозглые скелеты могут запросто начать месить попавшегося по пути призрака. В то же время они будут вежливо стоять в стороне, ожидая, пока Конан сменит оружие на более подходящее. От непроходимого кретинизма оппонентов не спасает даже их дикая численность, особенно чувствительная в те самые злосчастные два-три стартовых часа. После же сборки древнего клинка встречающуюся живность воспринимаешь лишь в качестве досадной лужи, через которую надо просто перешагнуть. То, что теоретически должно вызывать сложности, на деле оказывается меньшим злом по сравнению с техническими ляпами словаков.

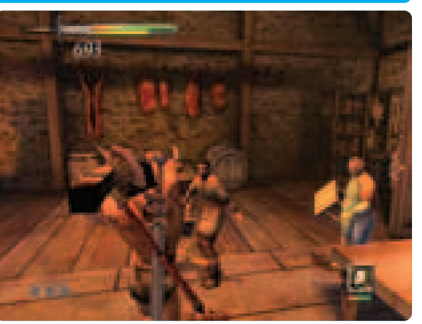
Экстраординарность как зло

Создается впечатление, что процесс рождения *Conan* протекал в застенках местного Алькатраса, и разработчики не имели ни малейшего понятия о том, в каком месте приклеить к Конану послушную камеру. В итоге был выбран самый очевидный вариант — во всех, включая вид от первого лица, в котором черноволосый дикарь умеет лишь вертеть головой по сторонам... То, что вытворяет невидимый оператор, слабо поддается объяснению. Полупьяный безумец со съемочным аппаратом то и дело втыкается объективом в пол или в потолок, совершенно дезориентируя недоумевающего игрока. В самые неподходящие моменты киммериец встает в таком ракурсе, что дальнейшее передвижение становится тем, что на заморском наречии называется pain in the ass. Даже в самом лучшем варианте это очень далеко от детсадовских фокусов *Rayman 3* или *Prince of Persia: The Sands of Time* и бесконечно отвратительно по той причине, что управление ВСЕГДА остается относительно главгероя.

> **Есть заветный булыжник — добро пожаловать, нет — до свидания. Один кирпич — один save.**

Однако и этого издевательства сотрудникам Cauldron показалось мало и в пару к свихнувшейся камере была добавлена безобразная система сохранения. Последняя преданно смотрит в сторону консолей, вежливо отказывая нам в записи при отсутствии Sacred Stone в заплечном мешке. Есть заветный булыжник — добро пожаловать, нет — до свидания. Один кирпич — один save. В случае гибели на поле боя отправляемся в небесный Колизей Ben Morgh — получать вторую жизнь, во всех остальных вариантах читаем некролог и жмем Load. Все. Апелляции не принимаются. Хуже только полное отсутствие сохранения как такового.


Картонные зрители, наблюдающие за общением гладиаторов на арене, лишний раз напоминают, что *Conan* родился одновременно на нескольких платформах.


Ноу-хау Cauldron — битва ножкой от стола. Жаль, что подобные фокусы одноразовы.

Ввиду такого бардака на прочую ерунду уже не обращаешь внимания. Отсталая графика с бедными до слез моделями, аватаром-уродом и практически полное отсутствие интерактивности перестают удивлять почти сразу. После кошмарной озвучки *Spellforce* попытки словацких актеров изобразить голосом эмоции прокатывают на «ура». А единственное место скопления обделенных лексиконом NPC остается за спиной очень быстро. На первом плане остается варвар, прыгающий по ступенькам как ужаленный кролик, его редкая спутница и бесконечные попытки свыкнуться с обкуренной камерой.

Railroad Conan

Увы, но с такими данными *Conan* вряд ли доберется хотя бы до уровня Enclave. Будучи столь же прямолинейным и имея четкие «рельсы» сценария, очередное полусырое произведение неудачливых словаков своими откровенными недочетами лишает удовольствия даже фанатов творчества Р. Говарда и его последователей. С одной стороны, неторопливые танцы киммерийца стоят того, чтобы закрыть глаза на глобальные ошибки. С другой — вряд ли многие согласятся терпеть два-три долгих часа ради десятка оставшихся, за которые проходится не слишком длинная глава серии *Conan The Cimmerian*. **Сергей Жуков**

Вердикт ★★½☆☆
Прямой как полено последователь *Rune* и *Blade of Darkness*.

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Wolfpack Studios** ЖАНР: **MMORPG** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 128MB RAM, 1.5GB на диске, 32MB Video, Internet** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.2GHz, 256MB RAM, 128MB Video, выделенная линия** MULTIPLAYER: **Массовый многопользовательский режим**

Shadowbane: Rise of Chaos

На безрыбье и рак рыба

Газель, зебра, на худой конец христианский миссионер — голодный лев будет рад любой пище! Точно так же и поклонники MMORPG, подобно ненасытным хищникам, всегда радуются каждому дополнению к своей любимой игре. Преданные фанаты встречают с распростертыми объятиями любой новый контент — независимо от его фактического качества. Поэтому не стоит удивляться тому, что адд-он *Rise of Chaos* скорее всего вызовет у обитателей мира *Shadowbane* одновременно и радость и разочарование. Мы, конечно, благодарны Ubisoft за то, что нам бросили несколько крошек. Но почему этих крошек оказалось так мало?!

Будем называть вещи своими именами: *Rise of Chaos* — это самое обычное, можно даже сказать, заурядное MMORPG-дополнение. Новый контент представлен в минимальных дозах, а в геймплее никаких серьезных изменений нет и не предвидится. Обидно, конечно, что разработчики проявили редкостную скупость именно в тех аспектах игры, в которых от них ждали максимальной щедрости, — и все же хардкорные фанаты *Shadowbane*, несомненно, купят *Rise of Chaos* и правильно сделают.


Прибывшая на остров группа героев готовится к походу.

Косметические изменения

Что же нового несет в себе адд-он? Ну, прежде всего он вводит новую играбельную расу Nephelim, представители которой внешне напоминают летучих мышей, умеют летать и идеально подходят для профессий Mage и Healer. Появилось также два новых класса: Sentinel — боец, способный одновременно носить тяжелую броню и колдовать; и Doomsayer, высасывающий из врагов жизнь и ману. Должен сказать, что игра за последнего радикально отличается от игры за любой другой класс (мой Nephelim-Doomsayer 61-го уровня — настоящий «крылатый ужас» для противников). Кроме того, в *Shadowbane* были добавлены две новые Discipline Runes — Conjurer и Darksworn, позволяющие героям вызывать на подмогу различные существа.

Что еще? Максимально возможный уровень героев был поднят с 60 до 75, мы получили дополнительный character slot, и в игровом мире появилась новая, сравнительно небольшая зона, населенная высокоуровневыми монстрами и идеально подходящая для прокачки персонажей до 75-го уровня. Вот, собственно, и все. Никаких реальных изменений в графике (не считая погодных эффектов) или геймплее не наблюдается. Как видите, радоваться вроде бы нечему.

И тем не менее, запустив *Rise of Chaos*, я вопреки всякой логике ощутил себя на седьмом небе от счастья. Потому что, во-первых, я был рад благовидному предлогу вернуться в мир, в котором в свое время провел несколько упоительных месяцев, полных опасностей и приключений, а во-вторых, снова оказавшись в *Shadowbane*, я увидел, что за прошедший год этот мир сильно изменился к лучшему. В частности сетевой код стал куда стабильнее, а лаг заметно уменьшился (исключая массовые осады городов, во время которых игра, как и раньше, нещадно тормозит).

Кровавые битвы на острове *Chaos* не прекращаются ни на секунду, т.к. геймеры постоянно сражаются друг с другом за контроль над точками респавна монстров.

Остров монстров

Как я уже говорил, одним из главных нововведений *Rise of Chaos* является новая территория — зловещий пустынный остров, населенный огромными, мощными чудищами. Кровавые битвы здесь не прекращаются ни на секунду, т.к. геймеры постоянно сражаются друг с другом за контроль над точками респавна монстров.

Кроме того, на двух новых игровых серверах программисты Wolfpack заменили старую карту мира *Shadowbane* на новую, гораздо более интересную. Число пустынных территорий на этой карте уменьшилось, и игроки оказались в более тесном контакте друг с другом, чем раньше, — соответственно многократно возросли количество и накал PvP-сражений, являющихся в *Shadowbane* основой всех основ.


Хм-м... Что-то не припомню, чтобы я позировал скульптору...

Если вы — активный игрок в *Shadowbane*, то адд-он, несомненно, обогатит вашу виртуальную жизнь. Если же вы никогда не играли в *Shadowbane* или играли, а затем бросили, то вряд ли вы найдете в *Rise of Chaos* хоть что-нибудь, достойное внимания. При всем желании это дополнение нельзя назвать ни масштабным, ни инновационным. А жаль. **Марк Эшер**

Вердикт ★★½☆☆
Микро-дополнение, рассчитанное исключительно на фанатов *Shadowbane.*

ИЗДАТЕЛЬ: **1С-Snowball/Novalogic** РАЗРАБОТЧИК: **Novalogic/Ritual Entertainment** ЖАНР: **Shooter** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 733, 256MB RAM, 750MB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.4GHz, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Internet (2-32 игрока), LAN (2-16 игроков), IP LAN Dedicated Server (2-50 игроков)**

Black Hawk Down: Team Sabre



Намного веселее, чем в реальной жизни

Будучи убежденным поклонником реализма в тактических симуляторах, я только сейчас осознал, насколько на самом деле нереалистичны все игры популярной серии *Delta Force,* издаваемой компанией Novalogic. Суровая правда жизни в них совершенно сознательно приносится в жертву играбельности. Поэтому вот вам мой совет: воспринимайте *Black Hawk Down: Team Sabre* не как тактический симулятор, а как развеселый шутер — и вы получите от игры массу удовольствия, гарантирую.



Каждая миссия Team Sabre до предела насыщена экшеном, а новые образцы техники делают геймплей еще более увлекательным.

Еще две «горячие точки»

Сюжет Team Sabre переносит бойцов Отряда «Дельта» с охваченных огнем улиц Могадишо в колумбийские джунгли и на нефтяные поля Ирана, где нам предстоит покончить с преступной деятельностью наркоторговцев и террористов, подрывающих устои западной цивилизации. Одиночная кампания состоит из 11 до предела насыщенных экшеном миссий, а кроме того в адд-он входит несколько одиночных сценариев (Quick Action Operations) и все уровни оригинального *Black Hawk Down.* Впрочем, по большому счету совершенно неважно, какую конкретно миссию вы загрузите, т.к. суть всех заданий — будь то спасение заложников на океанской нефтяной платформе, похищение важных документов из тайного убежища наркоторговцев, эвакуация экипажа сбитого вертолета Black Hawk, подрыв взлетно-посадочной полосы преступного картеля и т.д. и т.п. — сводится к одному и тому же: перебить всех гадов, вооруженных АК-47. Поверьте, это ОЧЕНЬ весело!

AI противников, как и прежде, оставляет желать лучшего, поэтому большинство «небоевых» скриптовых задач в одиночных миссиях выполняется настолько легко, что становится даже немного обидно. К счастью, игру вытягивает ураганный экшен — стремительный, динамичный, полный адреналина. Помнится, в финале одной из миссий я с группой бойцов разгромил подпольный центр наркоторговли, расположенный в Богом забытой колумбийской деревушке. Мы выставили часовых и ждали эвакуации, как вдруг наркоторговцы неожиданно нанесли ответный удар. Начался форменный ад — многочисленные наемники поливали огнем нашу позицию со всех сторон. Следующие несколько минут я провел на вышке за пулеметом калибра .50, волна за волной отбивая атаки контрабандистов. И хотя я не опасался, что от непрерывной стрельбы пулемет перегреется, высочайшая напряженность боя обеспечила вполне приемлемый уровень реализма на уровне субъективных ощущений — по меньшей мере в течение нескольких минут.

Суть всех заданий сводится к одному и тому же: перебить всех гадов, вооруженных АК-47. Поверьте, это ОЧЕНЬ весело!

Как и полагается добропорядочному адд-ону, Team Sabre добавляет в оригинальный арсенал Black Hawk Down несколько новых образцов оружия и боевой техники. Мне очень понравились все три новых ствола: сверхнадежная винтовка G3A3, невероятно скорострельный автомат G36E и потрясающе мощная (и в силу своей несбалансированности совершенно непригодная для многопользовательских битв) снайперская винтовка PSG-1. Что касается новых средств передвижения, то их тоже три — вертолет MH-53M, разведывательная машина VBL и надувная лодка RHIB — и все они оборудованы тяжелыми пулеметами, из которых так удобно стрелять по беззащитным противникам.

Назад в Сомали

Превосходный мультиплеер *Black Hawk Down* стал в *Team Sabre* еще лучше — мы получили пять новых карт с огромными открытыми пространствами, ставшими в последнее время «визитной карточкой» всех игр от Novalogic. Правда, деревьев с густой листвой на этих уровнях не очень много, но зато карты до предела насыщены всевозможными узкими местами, наземными ориентирами, тесными улочками и грамотно расположенными точками респавна, что делает онлайновые сражения на редкость динамичными,



Чем больше пушка, тем сильнее она бьет.

особенно в режимах Deathmatch и King of the Hill. Кроме того, на новых картах в наше распоряжение предоставляются уже упомянутые вертолет MH-53M, лодка RHIB и все три новых ствола.

Превосходная графика, динамичный геймплей и множество классных мультиплеерных фишек позволяют рекомендовать *Team Sabre* как поклонникам первой части *Black Hawk Down,* так и новичкам, жаждущим удалого экшена «с элементами реализма». **Рафаэль Либераторе**

Вердикт ★★★★☆

Динамизм, высокая сложность и отличный мультиплеер с лихвой компенсируют слабый AI и практически полное отсутствие реализма.

ИЗДАТЕЛЬ: **Empire Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Deep Red** ЖАНР: **Экономический симулятор** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 600, 192MB RAM, 500MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Vegas Tycoon

Симулятор греха

Когда знаменитый предприниматель Багзи Сиджел волею случая оказался в пустыне Невады, он сразу же понял, что здесь можно сделать миллионы. Как мы знаем из истории, через полгода после того, как он открыл свой знаменитый отель «Фламинго», «партнеры» сочли, что ему недостает деловой хватки и прострелили бедняге голову... Но в игре *Vegas Tycoon* подобная незавидная участь вам не грозит, т.к. здесь вы — представитель т.н. «нового» поколения бизнесменов, сменивших бейсбольные биты и кастеты на бухгалтерские отчеты, расписания встреч и планы по расширению сбыта. И большую часть игрового времени вам предстоит проектировать и строить всевозможные увеселительные объекты из категории «для всей семьи» вроде каруселей и американских горок.



Лень самому обустраивать казино? Выберите один из готовых вариантов внутреннего интерьера!

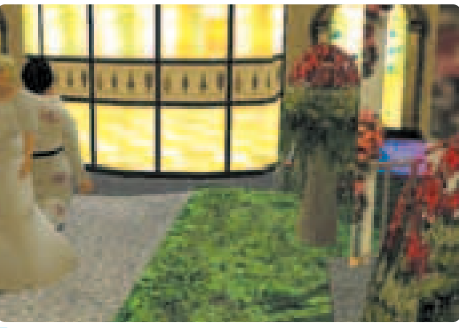
В режиме кампании от вас требуется выполнить ряд заданий, опередив при этом управляемых компьютером конкурентов, причем в каждом сценарии вы создаете развлекательный комплекс, рассчитанный на определенную категорию клиентов, и определяете доступные виды услуг и цены на них с целью обеспечить бесперебойный поток посетителей. Режим Sandbox позволяет построить свою игорную империю с нуля, руководствуясь исключительно собственными вкусами и не будучи ограниченным никакими искусственными рамками.

В конечном итоге у вас может получиться как Диснейленд, так и Таймс-Сквер середины 70-х годов...

Игровые автоматы и развлекательные аттракционы

Независимо от выбранного режима игры вы вольны строить абсолютно любые объекты - от аквариумов до дворцов бракосочетаний и клубов «только для взрослых» — соответственно в конечном итоге у вас может получиться как Диснейленд, так и Таймс-Сквер середины 70-х годов... Кроме того, в *Vegas Tycoon* игрок может сам создавать внутренний дизайн своих казино. Вы выбираете типы азартных игр и игровых автоматов, определяете размеры максимальных ставок, а также принимаете еще целый ряд художественных и хозяйственных решений. В зависимости от того, какие объекты и игры будут доступны в вашем заведении, к вам потянутся или прыщавые роллеры, или бабули с перекрашенными в синий цвет седыми волосами. И имейте в виду: после того, как вы разместили в казино какой-либо объект, вы уже НИКОГДА не сможете его передвинуть. И если в какой-то момент вам потребуется поставить в зале еще один стол для игры в «Очко», но из-за неудачно расположенной урны для мусора это окажется невозможно, — пеняйте на себя. Мы вас предупредили.

Хотя чисто внешне большинство зданий и объектов в *Vegas Tycoon* достаточно точно соответствует своим реальным прототипам; в целом ряде аспектов, связанных с управлением казино, разработчики принесли реализм в жертву играбельности. Например, механики постоянно ремонтируют сломанные игорные столы, запас прочности игровых автоматов просто невероятно высок, а при игре в покер заведение находится в более выигрышном положении, чем посетители.



Нет, Бритни! Не-е-ет!!!

Вообще говоря, построить игорную империю (в смысле — возвести и оборудовать здания) в *Vegas Tycoon* довольно просто, намного сложнее заставить все это хозяйство работать и приносить прибыль. Уборщиков, механиков и электриков необходимо вручную отправлять в построенные вами заведения, а чтобы починить сломавшееся оборудование, его необходимо специально выделить — и если у вас имеется, скажем, 60 игровых автоматов, вы должны отдельно кликнуть на каждом, нуждающемся в ремонте. Несомненно, наличие в игре «горячих клавиш» существенно упростило бы это, порой весьма нудное, занятие. Кроме того, помимо повседневной амортизации и износа, имуществу угрожают еще и всевозможные стихийные бедствия — всемогущий Господь демонстрирует свое неудовольствие, насылая на ваши храмы греха песчаные бури, молнии, крыс и т.д.

Графика *Vegas Tycoon* отличается высочайшим уровнем детализации, и здесь можно часами просто бродить вокруг своих заведений, любуясь ими. Впрочем, разнообразие возможностей и доступных типов зданий в игре настолько велико, что вряд ли вы станете впустую терять время на изучение окрестных красот. Ведь ваша цель — превратиться из мелкого бизнесмена в короля индустрии развлечений, не так ли? Главное — помнить, что деньги не пахнут, даже если они нажиты на эксплуатации людских пороков...

Том Эдвардс

Вердикт ★★★½☆

Остроумный и увлекательный экономический симулятор от создателей *Monopoly Tycoon.*

ИЗДАТЕЛЬ: **Laminar Research** РАЗРАБОТЧИК: **Laminar Research** ЖАНР: **Flight Sim** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600 (или Power Mac 400), 384MB RAM, 4GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHZ (или Power Mac G3)** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-10 игроков)**

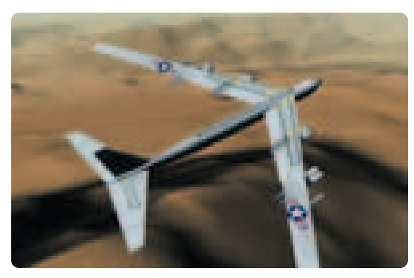
X-Plane 7.40

На редкость интересная CAD-программа

Если *Microsoft Flight Simulator 2004* можно условно сравнить с шикарным бизнес-джетом — хромированные детали, плюшевая обивка, удобные кожаные сиденья и т.д., то *X-Plane* — это построенный в домашних условиях и раскрашенный вручную самолет из фибергласа, в хвосте которого спрятан сверхмощный ракетный ускоритель. Конечно, полеты на нем не отличаются особым комфортом, но для хардкорных виртуальных пилотов, любящих высокие скорости и способных разобраться в многочисленных настройках и опциях, это настоящий подарок судьбы.

Симулятор *X-Plane* существует примерно с середины 90-х годов и начинался он как 200-долларовая бизнес-программа, предназначенная для профессиональных дизайнеров и конструкторов самолетов, желающих узнать, смогут ли их творения взлететь и как они будут вести себя в воздухе. Впоследствии цена на программу была снижена до $50, что, конечно, расширило круг ее покупателей, но основной аудиторией X-Plane по-прежнему остаются главным образом авиационные инженеры, студенты и летчики-испытатели. Важнейшим достоинством *X-Plane* является невероятно реалистичная летная модель. Симулятор включает 50 различных самолетов — от сверхскоростного реактивного истребителя F-105 Thunderchief до сравнительно нетопливых Cessna 172 и Mach 5 X-15. Здесь можно все — например, сесть за штурвал шаттла и посадить его на мысе Канаверал или, скажем, полностью смоделировать всю процедуру спуска космического челнока, начиная с вхождения в плотные слои атмосферы. Можно даже полетать над Марсом — поверьте, полет в разреженной атмосфере красной планеты станет ОЧЕНЬ нелегким испытанием даже для опытных пилотов...

Кроме того, *X-Plane* включает всеобъемлющий инструментарий, позволяющий создавать собственные летательные аппараты и моделировать любые наземные территории — в нем есть абсолютно все... кроме нормальной документации. Обрывочный и непозволительно краткий мануал в формате HTML устарел как минимум на год и в нем отсутствует чрезвычайно важная информация по пилотированию уникальных самолетов. Зато проектировать их на удивление легко, поскольку редактор *X-Plane* сам обсчитывает все летные характеристики на основании очертаний различных элементов самолета, тем самым избавляя вас от утомительных математических вычислений. Все очень просто: рисуем самолет в программе *Plane Maker CAD*, выбираем ему двигатель, определяем вес и другие важные характеристики — и можно отправляться в первый испытательный полет! В отличие от *FS2004* самолеты в *X-Plane* могут нести более четырех моторов, мало того, на них можно одновременно устанавливать и реактивные, и поршневые двигатели (например, доступная в Сети модель B-36 имеет шесть пропеллеров и четыре реактивных сопла). Есть и сценарии с весьма интересными и сложными заданиями - буксировка планеров, заправка в воздухе, бомбометание с B-52 и т.д. На самолеты можно даже устанавливать оружие, хотя воздушных боев в *X-Plane* нет, а контролируемый AI воздушный трафик крайне незначителен. *X-Plane* — это симулятор, предназначенный для тех, кто хочет ЛЕТАТЬ, а не любоваться окрестностями. Поверхность земли отличается довольно высоким уровнем детализации, но никаких уникальных зданий на ней нет — только типовые — и расположены они зачастую очень странно, например, даунтаун Сиэттла представляет собой небоскребы, торчащие прямо из воды. Модели летательных аппаратов также не выдерживают никакого сравнения с шикарными самолетами *Microsoft Flight Simulator 2004*.



В своей базовой комплектации бомбардировщик B-52 не может летать в разреженной атмосфере Марса, поэтому нам пришлось заменить его восемь двигателей ракетами и значительно увеличить размах крыльев и размеры хвостового оперения.

Практически каждый месяц к X-Plane выходят обновления, добавляющие в программу новые возможности и исправляющие баги. Для зарегистрированных пользователей *X-Plane 7.40* все патчи вплоть до версии 7.99 будут абсолютно бесплатны. Конечно, летный симулятор, созданный и поддерживаемый всего лишь одним человеком, не может конкурировать с детищем Microsoft по красоте и удобству, но хардкорным пилотам, жаждущим реализма и желающим проверить свои смелые идеи в действии, *X-Plane* способен дать то, чего никогда не даст до блеска вылизанный *Flight Simulator 2004*.

Дэнни Эткин

Вердикт ★★★☆☆

Качественная программа, предназначенная главным образом для летчиков и авиаконструкторов.

ИЗДАТЕЛЬ: **Encore** РАЗРАБОТЧИК: **Lost Toys** ЖАНР: **Action** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 128MB RAM, 700MB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Hot-Seat (2 игрока)**

Battle Engine Aquila

Примитивнее, чем *MechWarrior*, но все равно весело

Объяснить, что представляет собой игра *Battle Engine Aquila*, можно лишь с помощью логической конструкции «да — но». Сейчас вы поймете, что я имею в виду. Да, *Battle Engine Aquila* не может похвастаться хардкорностью серии *MechWarrior*, но в определенном смысле упрощенность даже пошла этой игре на пользу. Да, здесь нет возможности менять экипировку своих роботов (Mechs), но зато ассортимент «готовых» машин включает самые разнообразные варианты, различающиеся по нагрузке, мощности брони и эффективности оружия.

Согласно сюжету вы — пилот, управляющий опытным образцом летающего робота Battle Engine. Место действия — планета, полярные шапки которой стремительно тают, площадь суши сокращается, а за оставшуюся территорию сражаются несколько враждующих фракций. Жаркие бои на небольших островах — главный козырь игры, и они действительно получились очень увлекательными. Миссии протекают в реальном времени, и, летая с одного конца острова на другой, вы должны внимательно следить за всем, что творится вокруг. Прозеваете на первый взгляд незначительную атаку противника - не сможете выполнить все цели миссии. Вот такие дела... Но продолжим наш рассказ.

Да, кампания, состоящая из 23 сценариев, абсолютно линейна, что с головой выдает приставочное происхождение *Battle Engine Aquila*, но во время миссий вы сами решаете, кого атаковать и когда, поэтому их интересно переигрывать снова и снова. Да, сюжетные ролики, мягко говоря, неудачные, но зато сама игра отличается на редкость красивой и быстрой графикой и не тормозит, даже когда на экране одновременно присутствуют сотни солдат и машин. Да, *Battle Engine Aquila* — очень занятная игрушка, но ничего выдающегося в ней, увы, нет. Возможно, именно поэтому ее приставочная версия и провалилась по продажам... **Джейсон Бэблер**



Здания, производящие танки и пехоту, можно и нужно уничтожать.

Вердикт ★★★☆☆

Веселый и разнообразный геймплей страдает от некоторого недостатка хардкорности.



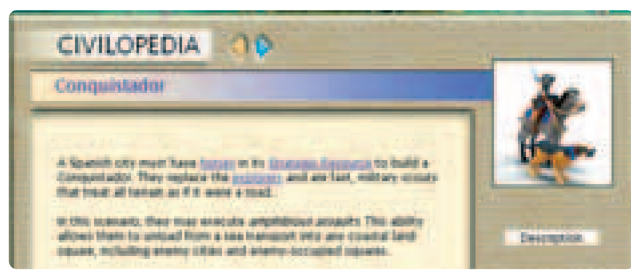
Том против Брюса

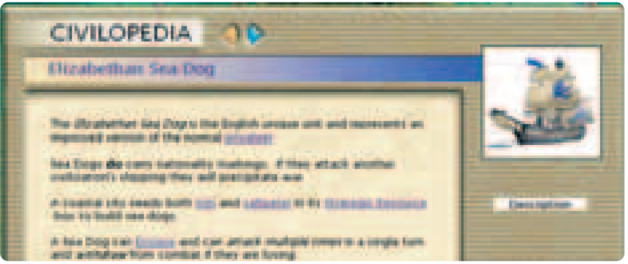
Двое начинают, выигрывает один

РАЗРАБОТЧИК: **Firaxis** ЖАНР: **Turn-Based Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 128MB RAM, 2GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, выделенная линия** MULTIPLAYER: **LAN, Internet, E-mail, Hot-Seat (2-8 игроков)**

Civilization III: Conquests

Королева Том против Эль-Брюса



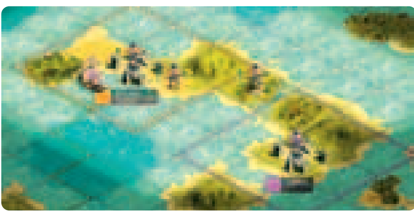


Испанские конкистадоры Брюса дают ему преимущество на суше, а Elizabethan Sea Dogs обеспечивают Тому господство на море.

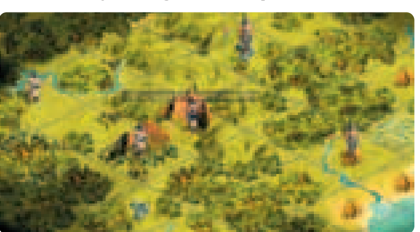
Адд-он *Civilization III: Conquests* включает в себя сценарии, посвященные самым разным периодам истории человечества. Мы выбрали карту Age of Discovery по двум причинам: во-первых, в ней идеально сбалансированы три важнейшие элемента геймплея — территориальная экспансия, войны и дипломатия; а во-вторых, мы на дух не переносим длинные и труднопроизносимые японские имена.

В сценарии Age of Discovery пять ведущих европейских наций стартуют в Старом Свете в 1490 году. Карта включает Западную Европу, Атлантический океан, обе Америки и западное побережье Африки. Цель всех участников — основать города рядом с запасами стратегических ресурсов (в Центральной Америке это золото, в Северной Америке — меха, в Африке — драгоценные камни). Колонии, в свою очередь, смогут в зависимости от типа ресурса построить Plantations или Mines, которые периодически будут производить по единице Treasure. А перевезя Treasure Unit в свою столицу, расположенную в Старом Свете, игрок получает 200 золотых и 1000 Victory Points. Тот, кто первый набирает 35.000 Victory Points, выигрывает сценарий. Том играет за Англию, Брюс — за Испанию.

Том: В сценарии Age of Discovery Англия может строить мощный морской юнит под названием Elizabethan Sea Dog. Каждый раз, когда Sea Dog уничтожает противника, есть шанс (один к трем), что корабль будет не разрушен, а захвачен. Поскольку англичане — морская нация и их корабли имеют бонус к скорости, моя стратегия заключается в том, чтобы захватить полный контроль над океаном. Причем этот честолюбивый план отнюдь не является плодом моего больного воображения — в реальной истории Англия именно так и действовала. Кроме того, я собираюсь захватить Карибские острова, где круглый год царит лето, и где наземные армии совершенно беспомощны без поддержки с моря. Моя первая цель — Куба, поскольку, построив город в любом месте острова, я смогу добывать там табак, сахар, пряности и золото.



Французы основали Квебек на Кубе, похоронив планы Тома сделать Остров Свободы чисто английской колонией.



Массово истребляя индейцев ради денег, англичане добились их уважения.

Брюс: Главный козырь испанцев — боевой юнит Conquistador, передвигающийся по земле так же быстро, как и Explorer. Впрочем, я отдаю себе отчет в том, что, не имея господства на море, посылать этих парней в дебри Амазонки за золотом, которое необходимо для победы над Томом, — чистой воды авантюра. Поэтому я собираюсь пока ограничить свои колониальные аппетиты и для начала хочу завоевать Португалию. Вы думаете, это будет трудно? Да ничуть! Это же Португалия!



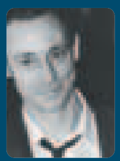
Elizabethan Sea Dog патрулирует Карибские острова.

Том, 1496: Я надеялся убедить Португалию или Францию объявить Эль-Брюсу войну и тем самым сковать его силы на начальном этапе игры. К сожалению, ни одна из этих стран не захотела вступать со мной в военный союз. Более того, когда я отверг требование Голландии поделиться с ней 27 единицами золота, эти воинственные любители тюльпанов объявили мне войну! Хорошая новость заключается в том, что мой первый Pikeman уже высадился на Кубе и начал очищать остров от местного населения, готовя его таким образом для заселения английскими джентльменами. Кроме того, мой экспедиционный корпус высадился в Северной Америке, чтобы освободить тамошних индейцев от бремени богатств, которые они все равно не используют. Все это дает мне возможность вкладывать больше средств в науку, чтобы как можно быстрее получить доступ к более продвинутым кораблям.

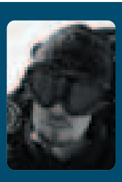
Брюс, 1498: Город Hispaniola основан во Французской Гайане (хотя теперь по логике этот регион надо называть Испанской Гайаной)! В конце XV века дела испанцев идут просто превосходно, а вскоре богатства вообще польются в мою казну рекой, т.к. Hispaniola стоит прямо на полях табака, а неподалеку находятся залежи драгоценных камней. В конце игры я прикажу придворным ювелирам сделать мне кольцо с брильянтом в честь победы над англичанами.

Том, 1500: Франция только что основала на Кубе колонию Квебек. Для меня эта плохая новость, т.к. она означает необходимость делиться с кем-то кубинскими богатствами, но для Канады эта новость — просто замечательная.

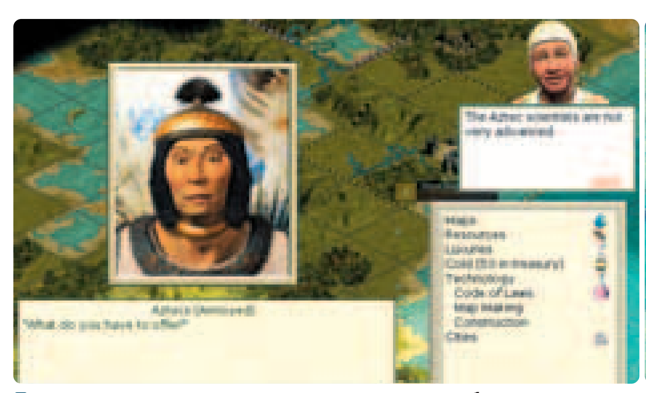
Том, 1502: Помимо европейских наций на карте Age of Discovery действуют также три центральноамериканские цивилизации. Я только что столкнулся с Майя и научил их письменности — чтобы



Том Чик
В прошлом месяце:
Том проиграл партию в *Heroes of Might & Magic III* — его друид Coronius ничего не смог противопоставить демонам Брюса.



Брюс Герик
В прошлом месяце:
В ответ на просьбу Тома о почетной сдаче Брюс потребовал, чтобы тот объявил во всеуслышание: «Брюс Герик — истинный герой меча и магии».



Кто сказал, что учителям мало платят? Том заработал огромные деньги, обучая неграмотных Ацтеков базовым технологиям.



Том заблокировал Гибралтар, перекрыв флоту Брюса выход из Средиземного моря.

обогатить культуру будущих поколений плодами литературы майя. Невежественные дикари с радостью опустошили свои сундуки в обмен на эту технологию, сделав меня богаче на 70 единиц золота. Теперь нужно поскорее найти и ограбить… пардон, я хотел сказать — обучить грамоте — Ацтеков и Инков.

Брюс, 1503: Я только что закончил строительство своего первого чуда — Sistine Chapel. Теперь Испания — истинный оплот католицизма. Моя военная мощь быстро растет, и пришло время нанести удар по Португалии. Надеюсь, португальское ЦРУ не даром ест свой хлеб, т.к. я терпеть не могу внезапно нападать на ничего не подозревающего противника.

Брюс, 1504: Испанские королевские войска освободили город Опорто от португальских захватчиков! После захвата Лиссабона у меня появятся два новых города, а экономика станет настолько мощной, что я без проблем завоюю всю Южную Америку. Если, конечно, не увязну в войне в Старом Свете… Хотя с чего бы вдруг? Никаких предпосылок для этого пока не наблюдается.

Том, 1506: Эль-Брюс доедает беззащитную Португалию. Неудивительно, что истекающие кровью португальцы захотели заключить со мной военный союз. Теперь Эль-Брюс получит войну на два фронта! Мне удалось также убедить Францию присоединиться к нашему союзу — на это пошли 140 с таким трудом заработанных единиц золота (полученных за обучение язычников технологиям Writing и Money).

Том, 1509: Я вновь опустошил свою казну, чтобы быстро построить в Гаване сахарную плантацию. Судя по всему, в этом регионе кроме меня и заблудшей французской колонии Квебек никого пока нет, поэтому я намерен не терять времени даром и как можно скорее основать город в Мексиканском заливе, который я назову Corpus Christi.



Том основал город Амарилло, чтобы обеспечить безопасность «золотого пути» из Скалистых Гор.

Кроме того, чтобы замедлить экономическое развитие Брюса, я высаживаю боевую группу в составе Trebuchet и Pikeman неподалеку от его колонии Hispaniola.

Брюс, 1510: Главная проблема Тома — его жадность. Этот тип никогда не удовлетворен тем, что у него есть. Вокруг — необозримые ничейные территории, прямо-таки жгущие, чтобы он пришел и освоил их, но нет — Том высаживает своих солдат именно там, где обосновался я. Он что, не видит синюю пунктирную линию вокруг моего города? Эй, мистер Чик, на случай если вы не в курсе, я специально сообщаю вам — это МОЯ территория. В порыве раздражения я посылаю своего Pikeman'а в атаку на Pikeman'а Тома… и к моему величайшему удивлению мой солдат побеждает врага и захватывает у него новехонький Trebuchet.

Том, 1513: Вдоль богатого табаком Восточного побережья Америки нет ничьих колоний, и я основываю там город Virginia. Затем срочно строю рядом с ним табачную плантацию. Похоже, основными предметами торговли англичан становятся сахар и табак. Мы победим, непрерывно жуя сладости и куря душистые сигары, — а кроме того, мы создадим компании RJ Reynolds и Nestle.

Брюс, 1516: Уже 10 ходов я воюю с французскими любителями сыра, и это сильно тормозит мою территориальную экспансию в Новом Свете. К счастью, моя колония Veracruz стоит прямо на золотых россыпях в бассейне Амазонки. При других обстоятельствах я бы уже давно построил там Храм, чтобы распространить свое влияние на окрестные ресурсы, но сейчас весь мой бюджет уходит на войну с Францией.

Брюс, 1518: Мир с Францией обошелся мне в 80 золотых. Какое счастье! Я могу начать строить столь необходимые мне европейские апгрейды — банки, соборы и т.д. Но как это ни печально, в ближайшем будущем преимущество Тома на море будет лишь возрастать. С другой стороны, разработка золота и драгоценных камней дает мне более быстрый приток Treasures, чем торговля мехами, сахаром и прочей дребеденью, на которую сделал ставку Том.

Том, 1519: Мир?! О каком мире может идти речь в наше неспокойное время?! Я категорически против! Брюс, ты должен продолжать воевать. Чтобы вновь втянуть тебя в европейскую войну, я готов потратить все золото, полученное от безбожников-Ацтеков за технологию Monotheism.

В конце XV века дела испанцев идут просто превосходно.

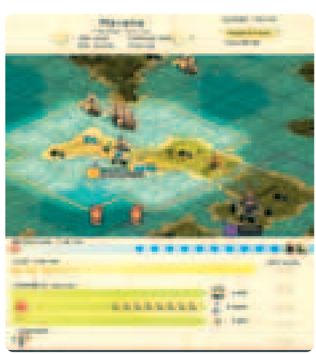
Брюс, 1520: Я наконец-то получил возможность строить фрегаты, которые Том производит уже в течение нескольких лет. Похоже, мне никогда не сравниться с ним по силе флота. Единственный способ компенсировать свою слабость на море — быть сильным на суше, но, увы, вся военная мощь Испании сейчас сконцентрирована в нескольких милях от Мадрида — в Европе вновь бушует война. А ведь по идее мои конкистадоры уже должны были бы вовсю хозяйничать в Центральной Америке…

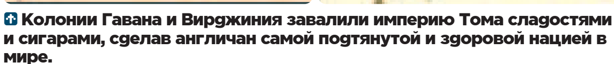
Том, 1523: Я всегда готов помочь своим португальским друзьям — поэтому сейчас мои фрегаты обстреливают с моря Knights Брюса, осаждающих Лиссабон. Explorer, прочесывавший Южную Америку на предмет испанских колоний, неожиданно обнаружил Инков, которые щедро заплатили мне за технологию Storytelling. Затем он наткнулся на трех испанских рабочих, интенсивно вырубавших джунгли. Специально для такого случая у меня был наготове Knight, находящийся вне поля зрения противника. Он незаметно приблизился, захватил беззащитных тружеников и посадил их на ждущую неподалеку каравеллу, которая унесла трех испанцев на их новую родину — Английские Карибы.

Брюс, 1524: Том только что спер у меня трех рабочих, в которых я так отчаянно нуждался. Судя по всему, успех этой грабительской акции сделал его чересчур самоуверенным, и он попытался отобрать у меня город Santo Domingo. Но поскольку колонию обороняли несколько Pikemen, авантюрная попытка Тома незаконно отхватить кусок испанской территории привела лишь к бесславной гибели его войск.

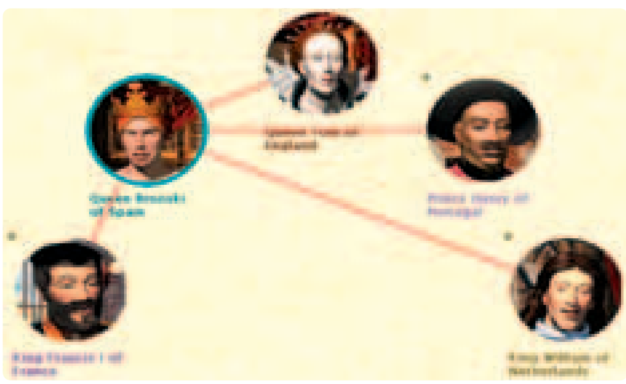
Том, 1529: В битве за Канарские острова мой Sea Dog атаковал две испанские каравеллы. И хотя вторая каравелла утопила-таки мой корабль, эта битва ознаменовала наступление золотого века для Англии и ее королевы Тома (я забыл изменить пол лидера перед началом игры). До 1550 года я буду иметь бонусы в коммерции и производстве.

Том, 1530: В сценарии Age of Discovery Англия является католической монархией (я хотел перейти в протестантство, но жадные голландцы не про-





Колонии Гавана и Вирджиния завалили империю Тома сладостями и сигарами, сделав англичан самой подтянутой и здоровой нацией в мире.



Брюса ненавидят абсолютно все.

дали мне эту технологию). Главная проблема католической монархии — повсеместная коррупция. Я пытаюсь противодействовать ей, построив Colonial Capital в Майами. Идеальный вариант для предприимчивого монарха вроде меня, который не хочет отвлекаться на всякую популистскую чепуху типа выборов.

Брюс, 1531: Пока мои колонисты героически трудятся, стремясь сделать Новый Свет вотчиной испанской короны, Treasures в столицу доставляются только с плантации пряностей неподалеку от... Барселоны. Да, да, этот ценный ресурс вдруг появился у самых стен города, и сейчас это мой единственный источник Treasures. Грустно...

Том, 1532: Гавана производит пряности, сахар и табак. Кроме того, на Гаити у меня построен город с золотой шахтой. Или это Доминиканская Республика? Неважно! Я назвал этот город Tomville.

Брюс, 1539: Подлый Том, прекрасно знающий, что самому ему со мной не справиться, подкупил сразу трех своих компьютерных «друзей», подбив их воевать против меня. Мне не выиграть этот сценарий, если я и дальше буду одновременно вести войну с Францией, Португалией, Нидерландами и читами, которые использует Том. Я не могу даже предложить своим противникам деньги в обмен на заключение мира, т.к. компьютерные игроки отказываются встречаться с моими эмиссарами! Впрочем, даже если бы мне удалось начать переговоры, я был бы не в состоянии предложить им сколько-нибудь солидную сумму, т.к. все мои средства уходят на содержание огромной армии, требующейся для войны на три фронта.

Брюс, 1543: В колонии Hispaniola скопился огромный запас Treasures, который нужно переправить в Мадрид, а в Средиземном море впустую простаивает мой флот. Увы, Том заблокировал Гибралтар... Я посылаю на прорыв несколько фрегатов и каракку, к которым после выхода в Атлантику присоединятся мои фрегаты из Севильи.

Том, 1544: Флот Брюса уничтожил мой Sea Dog и скрылся в неизвестном направлении. По логике он или отправится на Канарские острова, или же рванет напрямую через Атлантический океан. Я во все стороны рассылаю свои корабли, чтобы как можно быстрее найти исчезнувшую испанскую армаду.

Том, 1545: Испанцы, салют! Я наконец-то обнаружил каракку, следующую с Канарских островов в сопровождении четырех фрегатов. Я приготовил вражескому флоту достойную встречу — на перехват вышли три Sea Dogs и два Men-of-War. В сражении я утопил два испанских фрегата, еще два захватил и повредил каракку (на следующем ходу ее утопил капер какого-то компьютерного игрока!). Это будет тебе урок, Герик, — не пытайся прорвать мою блокаду, тебе же хуже будет. Впрочем, чтобы стопроцентно гарантировать то, что Брюс не повторит свою попытку, я решил просто отобрать у него Канарские острова, лишив таким образом Испанию колоний в Центральной Атлантике.

Том, 1547: После того как мой галеон пришел Плимут, и привезенный им груз Treasures проследовал прямиком в Лондон, мой счет составил 15.000 Victory Points против 6.000 VP у Брюса. На данный момент мой самый продуктивный город — Virginia, поскольку он получает бонус от окружающих его табачных плантаций. На золотых приисках в Скалистых горах я основал колонию Denver, а чтобы обеспечить безопасный провоз золота через территорию Ацтеков, построил город Amarillo. Британская империя охватывает уже такую огромную территорию, что солнце над ней почти не заходит!

Брюс, 1548: Как правило, атаки примитивных народов не представляют серьезной угрозы. Узнав из ежедневных «Новостей» о войне, бушующей в Европе, Майя неожиданно напали на моих рабочих поблизости от Santo Domingo. Я с легкостью отбил атаку и даже захватил в плен двух рабочих противника, но сам факт агрессии со стороны Майя наводит на нехорошие мысли...

Том, 1550: Я утопил еще пять испанских кораблей, пытающихся прорвать мою блокаду. Судя по всему, Эль-Брюс надежно заперт в Средиземном море, поэтому я могу пока не тратить силы на захват Канарских островов. Вместо этого моя новая армия, построенная для захвата этой колонии, присоединяется к португальским и французским войскам, бесчинствующим на полях Испании. Я высаживаю солдат на северном побережье Иберии и начинаю заниматься грабежом и мародерством.

Брюс, 1551: Поистине алчность акул империализма не знает границ! Тому недостаточно колоний на двух континентах! Он начал терроризировать несчастных жителей Испании, разрушая дороги и обстреливая их фермы! Ничего, мы еще посмотрим, кто посмеется последним, когда Firaxis выпустит к *Civilization III* очередной адд-он, посвященный Гаагской Конвенции!..

Брюс, 1554: После битвы у стен Барселоны ко мне присоединился крутой военный лидер — Христофор Колумб собственной персоной. Правда, он почему-то опоздал на полвека по сравнению со своим историческим двойником... Если бы моя военная промышленность не была подорвана французами и англичанами, захватившими почти все источники железа и селитры, Колумб вполне мог бы возглавить армию и изгнать агрессоров с Иберийского полуострова. Но увы, в нынешней ситуации никаких серьезных успехов ждать от него не приходится.

Том, 1557: Мои пушки разрушили стены Мадрида. Однако я не хочу сейчас захватывать столицу Брюса, т.к. скорее всего она просто автоматически переместится в одну из колоний — и тогда он сможет быстро доставить туда по суше все свои запасы Treasures и получит огромное количество Victory Points. Чтобы не допустить взятия Мадрида французскими войсками, моя армия окружила город со всех сторон. Теперь Эль-Брюс точно не сможет доставлять в столицу Treasures.

Брюс, 1558: Я наконец-то построил в Новом Свете большой флот для сопровождения галеона, который повезет Treasures в Мадрид. Том безуспешно атаковал мою армаду у берегов моих колоний и потерял в бою один Sea Dog и два Men-of-War. Я отправляюсь прямиком в Севилью.

Брюс, 1559: С помощью французских и португальских кораблей Том полностью блокировал Севилью. Я решил идти через Гибралтар, чтобы прорываться к Барселоне.

Том, 1560: Армада Эль-Брюса была остановлена у входа в Гибралтарский пролив. Мой флот утопил три испанских Men-of-War, а Sea Dog захватил Galleon с пятью единицами Treasures на борту!

Том, 1562: Какая ирония судьбы! Я отправил захваченный испанский галеон с Treasures прямиком в Лондон. Драгоценные камни из южно-американских колоний Эль-Брюса принесли мне достаточное для победы количество Victory Points. Англия выигрывает у Испании со счетом 37.618 VP против 10.412 VP. Да здравствует... хм... королева!



Испанская армада с грузом Treasures движется прямо в пасть объединенной флотилии союзников, блокировавшей все подходы к побережью.

Как правило, атаки примитивных народов не представляют серьезной угрозы.

Игровая альтернатива



Криминальное чтиво

Три интервью об «оффлайновых» журналах, книгах и деньгах

Бытует мнение о том, что поклонники компьютерных игр — в основном юнцы 12-17 лет. Между тем исследования, проведенные в прошлом году по заказу *Entertainment Software Association (http://www.theesa.com)*, убедительно доказали, что это вовсе не так. Средний возраст геймера за последние годы достиг весьма взрослой отметки в 29 лет, а более 17% игроков и вовсе попали в категорию «50+».

Что ж, солидные люди — солидные запросы. На третьем-четвертом десятке одними играми (уж сколько их позади!..) от Интернета не «откупиться» и притомившийся геймер ищет в Сети иные развлечения. Порнографию, как «самую серьезную альтернативу играм», мы до поры оставим в покое, а вот о сетевой «оффлайновой» журналистике во всем ее многообразии поговорим. Тем более что кое-какие издания окажутся весьма полезными и владельцу компьютера, и обитателю Интернета, и многим-многим геймерам.

Тексты Рунета

Неофиту (да и просто человеку, любящему отдохнуть за чтением) бескрайние просторы Сети откроют удивительный мир, где, с одной стороны, самым наглым образом попираются понятия об «авторском праве», процветает плагиат и творятся всякие безобразия. А с другой — отсутствует цензура, обсуждаются самые острые вопросы (от взлома игр до взлома банков), выносятся категоричные, но верные и точные вердикты. Такой уровень свободы практически невозможно встретить на страницах печатных СМИ (кроме **CGW,** конечно...). Прибавьте к этому то, что читателю нет нужды тратить деньги на журналы или бежать в библиотеку на другой конец города в поисках необходимого издания.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Достаточно иметь компьютер и доступ в Интернет. Выходит, плюсов у сетевых СМИ больше чем минусов?

В теории — да, несомненно, но вот на практике все не так просто. Но прежде давайте очертим некие рамки. В Интернете полно текстов, предназначенных для загрузки и прочтения в оффлайновом (offline) режиме. Это могут быть книги, руководства пользователя, журналы, стихи, повести и так далее. Из всего этого добра можно выделить две интересующие нас категории — книги и журналы. Начнем с первой.

Сетевые библиотеки — рассадник пиратства?

С распространением книг и текстов в Интернете происходит примерно такая же история, как и с музыкальными файлами. Если вы честно купили книгу, то можете ли вы ее дать почитать приятелю или просто подарить случайному знакомому? Вроде бы — можно. А дать приятелю ксерокопию какого-нибудь романа? Уже закрадываются сомнения...

А что вы скажете о передаче купленной книги в виде сосканированного и распознанного файла? Ах, запрещено. А вы уверены? Ведь более 200 сетевых библиотек Рунета самым спокойным образом распространяют авторские тексты и что-то ничего не слышно о массовых акциях против пиратства наподобие рейдов на Горбушку и раздавливания компакт-дисков тракторами. В общем, вопрос сложный, желающих поспорить отправим, например, на калининградский литературный ресурс **(http://www.koenig.ru/elib/59/),** где идет бурная дискуссия как раз на эту тему. А сами заглянем в некоторые онлайновые библиотеки, которые ничтоже сумняшеся распространяют охраняемые авторским и смежными правами тексты.

Пройти мимо **«Библиотеки Максима Мошкова» (http://www.lib.ru),** старейшей интернет-библиотеки нашего сегмента, невозможно. Тем более что у нее юбилей — 10 лет. Тут есть практически все, а многое не найти и в книжных магазинах: классика, сказки, приключения, исторические романы, детективы, компьютерная литература... Список можно продолжать до бесконечности, но скажем главное: библиотека обновляется не по дням, а по часам. И графоманскими текстами, и профессиональными произведениями.

«Библиотека Луки Бомануара» (http://bomanuar.ru) отличается тем, что к каждой книге приведена реальная обложка. То есть читатель точно знает, какое издание легло «под сканер». Фантастика, боевики, фэнтезийные саги и многое другое из того, что ныне принято класть в основу сюжета компьютерных игр, ждет тут своего читателя. А сориентироваться помогут рейтинги и хороший отдел рецензий. **Украинский BestBooks.RU (http://www.bestbooks.ru)** порадует военно-историческим разделом, а также множеством специфических рубрик типа «Психологии».

Примером же обоюдовыгодного разрешения спора о свободе распространения текстов в Интернете и авторском праве может стать раздел **«Русской Фантастики», посвященный С. Лукьяненко (http://www.rusf.ru/lukian/books/bye_book.htm#el).** Тут все желающие могут совершенно законно приобрести его тексты в PDF за смешную сумму в 0,3 WM (около 10 руб.).

Эксперт: «Оффлайновые журналы — это надолго»

Red Dragon — автор популярных сетевых рассылок «Электронные журналы РуНета», «Электронные книги РуНета» и других (http://reddrag.pisem.net).

CGW: Похоже, электронные оффлайновые журналы — самая горячая тема этого и прошлого года в Рунете. Объясни, с чего бы это?!

RD: Вообще-то первые оффлайн-журналы появились еще в прошлом веке, но в последнее время они действительно растут как грибы. Сейчас в Рунете регулярно выходит больше двух десятков таких журналов, а эпизодически — еще чуть ли не сотня. Причина бума на поверхности - технология создания журнала весьма проста. Написал несколько статей, оформил их в html-формате, навесил общее меню (как правило, в виде фрейма), упаковал в архив и выложил на сайте для всеобщего скачивания. Такой файл и называется «оффлайн журналом» — «оффлайн» потому, что читать журнал можно, не имея доступа в Интернет — все необходимое есть в архиве. Для пользователей dial-up'а это очень удобно.

CGW: И о чем же пишут в этих своеобразных СМИ? Каковы тиражи журналов?

RD: Первые журналы долгое время были исключительно компьютерной тематики. Постепенно охват тем расширился, и сейчас выходят и пользуются куда большей популярностью электронные журналы о музыке, кино, играх, кулинарии. До недавнего времени выходил даже один эротический, но был почему-то прикрыт своим бесплатным хостингом.

Многие популярные журналы есть не только на сайтах издателей, но и в софт-каталогах Рунета: www.softbox.ru, www.download.ru, www.softodrom.ru, soft.protoplex.ru, где они позиционируются наравне с обычным софтом. «Тиражи» таких журналов можно оценить по счетчикам загрузок. К этому надо прибавить «пиратские» копии: архивы с журналами часто выкладываются на сайтах, не имеющих какого-либо отношения к их создателям. Последнее время журналы частенько размещают на компакт-дисках бумажных СМИ в виде бонуса. Есть и еще один канал распространения. Можете не верить, но еще полно людей, у которых вообще нет доступа в Интернет, и мне не раз приходилось сбрасывать журналы «на дискетку для знакомых». Так что общий тираж — цифра собирательная, но она заведомо больше числа «загрузок» журнала!..

По самым скромным оценкам, тиражи лидеров составляют сегодня многие десятки тысяч. Думается, этим цифрам позавидуют кое-какие бумажные издания.

CGW: Кто же эти лидеры, интересны они компьютерным геймерам?

RD: В лидерах, без сомнения, AboutPC и Internet Zone — журналы о компьютерах и Интернете. К ним подтягиваются WMaster, ProtoPlex, pc4ever, EXE, CompDocs, All-Win.ru, neFormat, «Паутина», «Поваренoчек», «Почитатель» — список можно продолжать еще долго... Для геймеров, с моей точки зрения, наиболее интересна «Страна Игр». Оговорюсь — в оффлайновом варианте с большим опозданием по номерам распространяется, так сказать, «нелицензионная версия». Что, конечно же, нелегально, но лишний раз подтверждает популярность этого издания! Вообще было бы здорово, если бы авторы-издатели «бумажных» журналов сами бы задумались о создании электронных (оффлайн!) версий, а не оставляли бы это дело на откуп пиратам. Если хотите — назовите это «голубой мечтой» Red Dragon'a!

CGW: Издание журнала — трата времени и сил. Компенсировать это можно лишь получением какого-то дохода от своей деятельности. Как же зарабатывают издатели оффлайновых журналов, ведь читатель-то получает их бесплатно?

RD: Не стоит думать, что реклама в оффлайновых журналах невозможна. Наоборот, такая реклама может быть даже более эффективна! Ведь журнал читают не торопясь, что называется «от корки до корки». К тому же многие хранят журналы у себя на винте — чтобы при случае заглянуть в нужную статью...

Читатель действительно получает электронные журналы бесплатно. Это — принципиально. В противном случае просто появятся «ломаные» копии, как это происходит с электронными книгами и программами. Так что остается только реклама. И рекламодатели уже оценили такой формат. Ведь электронный журнал — это готовая «обложка» для прайс-листа любого интернет-магазина! Разумеется, надо соблюдать меру и не подменять содержание рекламными статьями. К сожалению, такое случается...

Сколько зарабатывают издатели, надо спрашивать у них самих — ибо сие есть тайна... Судя по тому, что многие журналы выходят не первый год и после нескольких первых выпусков переезжают на платный хостинг, дела идут очень неплохо! Разумеется, не следует думать, что деньги сами падают с неба — как говаривал незабвенный Косой из «Джентльменов удачи»: «Тут все от способностей зависит...»

CGW: Ты ведешь обозрение оффлайновых журналов, число подписчиков на твою рассылку растет. Выходит, есть хорошая ниша, где можно неплохо заработать на рекламе?

RD: Не хочу хвастать, но сейчас моя рассылка — самое полное обозрение оффлайн журналов. И это вы называете «нишей для заработка»? Но она выходит в бесплатных службах почтовых рассылок — Subscribe.ru, Content.Mail.ru и MailList.ru, а по правилам сервисов посторонняя реклама вроде как запрещена. Так что рассылки издаются строго на общественных началах! Впрочем, «смайлик» я бы тут все-таки оставил...

CGW: Как тебе кажется, не закончится ли бум на оффлайновые журналы так же неожиданно, как начался?

RD: Я уже не первый год веду рассылку «Электронные журналы РуНета» и ряд других, и на моих глазах появлялись и исчезали десятки журналов. До тех пор пока каждый не обзаведется дешевой выделенкой — электронные оффлайн журналы будут нужны и популярны. Для многих интернет-пользователей такой журнал — самый удобный и экономичный формат. Скачать архив быстрее, чем читать те же самые страницы в онлайне, но облепленные баннерами и счетчиками. По самым скромным прикидкам, эпоха оффлайновых журналов продлится в Рунете еще годы и годы. А потом, возможно, все опять свернется к тематическим сайтам... А архивы с журналами по-прежнему будут хранить и читать! Хотя бы для того, чтоб вспомнить «как это было»...

Как найти?

В принципе, в Рунете легко найти любой русскоязычный текст: от инструкции к прибору и записок онлайнового игрока до многостраничного романа или стихотворного гимна оркам из Warcraft'a. Достаточно набрать нужный адрес. Но все ли знают, какой именно адрес набирать, как сделать чтение «с монитора» удобным, как распечатать так, чтоб было похоже на книгу и так далее? Думаю, нет. Так что идем по порядку:

1) У всех вышеописанных библиотек есть собственные поисковики. Но, увы, они работаю лишь на своем сайте! Разыскиваемая книга может быть на «соседнем» сервере, а они ее не найдут.

2) Используем специальные сервисы, цель которых — найти требуемую литературу на всех известных им сайтах. Наберите **http://www.savelovo.ru** или **http://www.findbook.ru** — и вопросы отпадут сами собой...

3) Не знаете точно, что нужно? Пользуйтесь онлайновыми каталогами. Рассортированные по рубрикам тексты приведут мысли в порядок и подскажут, что хотелось найти. Крупнейший каталог **«Текстовые ресурсы Рунета» (http://www.till.ru/library)** содержит тысячи записей, разбитых на подразделы. Каждая ссылка имеет краткую аннотацию и субъективную оценку от автора проекта, которой вполне можно доверять.

Как потреблять?

Если вас спросят, чем читать электронный текст, а вы ответите — «глазами!», то будете совершенно не правы. Помните: перед тем как погрузиться в любимую книгу, следует экипироваться специальным софтом. Многочасовое чтение расплывающихся строчек в «Блокноте» или браузере может очень не понравится вашим драгоценным глазкам.

Специально же созданные для такого дела программы-читалки призваны облегчить процесс. В них текст удобно размещен на виртуальных страницах, буквы сглажены, а скроллинг — плавный. Как и закладки, которые можно ставить без риска потерять навсегда. Одним словом, создается эффект чтения настоящей бумажной книги...

Очень хороши такие утилиты как **ICE Book Reader (http://www.ice-graphics.com)** и **Tom Reader (http://tomreader.pisem.net)**. Они понимают тексты в HTML, RTF, TXT и, конечно же, Word. Имеют замечательный интерфейс в виде раскрытой книги, страницы которой переворачиваются прямо как настоящие. Всякий там «автоскроллинг субпиксельной точности», систему искусственного интеллекта, речевой движок и упоминать не стоит. К тому же **Tom Reader** абсолютно бесплатен и полностью русифицирован.

Ничуть не хуже и **BookReader (http://www.rudenko.com),** в котором возможно настроить практически все: от размера шрифта до скорости чтения текста. Неплох и **ClearTXT (http://www.gribuser.ru)** и даже **BookView (http://www.mi.ru/~zserge)** — одна из немногих читалок с будильником для тех, кто не может самостоятельно оторваться от книги.

Мы же это сделать можем, поскольку переходим к разговору об электронных журналах Рунета, которые могут весьма пригодиться всем, кто регулярно играет на компьютере.

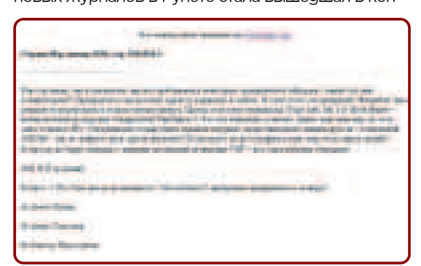
Народное творчество с примесью коммерции

Основоположником жанра электронных оффлайновых журналов в Рунете стала вышедшая в конце 1999 года **Internet Zone (см. интервью с Николаем Романовым).** Идея была прекрасной — не строить громоздкий сайт, а дать пользователю всю нужную информацию в «одном флаконе» и в удобной форме — в виде единого файла. Такой вид сетевого издания оказался настоящей находкой для интернетчиков с плохим модемным доступом. Скачать, отключиться и спокойно читать — это куда проще многочасовых посиделок в Интернете и к тому же менее накладно.

Первый оффлайновый журнал был посвящен компьютерно-сетевой тематике, и это тоже было верное решение — на конец 90-х пришелся пик интереса и начало массового распространения Интернета в России. **Internet Zone** захватила лидирующие позиции и удерживает их уже пятый год. По разным оценкам, на ее долю приходится от 70 до 90% суммарного «тиража» оффлайновых журналов. Это неудивительно, издание отличается довольно профессиональным подходом к делу и крепкой материальной базой.

Впрочем, нельзя сказать, что у **Internet Zone** конкурентов совсем уж нет. С конца 1999 года выходили в свет не менее 30-40 различных оффлайновых изданий и большинство из них благополучно... закрылись. Но несколько оффлайновых СМИ все же нашли свою нишу и пытаются догнать лидера.

Это, прежде всего, еженедельный **AboutPC (http://aboutpc.net)** — журнал, поражающий сво-



Без графики, с «очепятками» и изрядным опозданием выходит в Рунете пиратская версия культового журнала *«Страна Игр»*.
Конечно, у тех, кто скачивает — деньги экономятся, но можно ли получить удовольствие от такого набора html-страниц?..

Молодой издатель: «Догоним и перегоним?..»

Антон Пахомов — главный редактор оффлайнового журнала EXE (http://www.web-exe.net.ru)

CGW: Название проекта явно перекликается с неким бумажным изданием. Кто кого опередил и есть ли какие-то трения со «старшим братом»?

EXE: Название EXE пришло в голову нашему дизайнеру Виталию Куклину, а при рождении журнал звался «Софт, Компьютеры & Интернет», довольно громоздкое и трудно запоминающееся имечко, верно? О созвучии с бумажным тезкой как-то речи даже не шло, да и претензий к нам никаких не поступало...

CGW: Каковы тиражи и перспективы оффлайновых изданий? Не закончится ли интерес к ним после повсеместного перехода на скоростной доступ и отмирания dial-up'а, для пользователей которого и предназначены, на наш взгляд, такие издания?

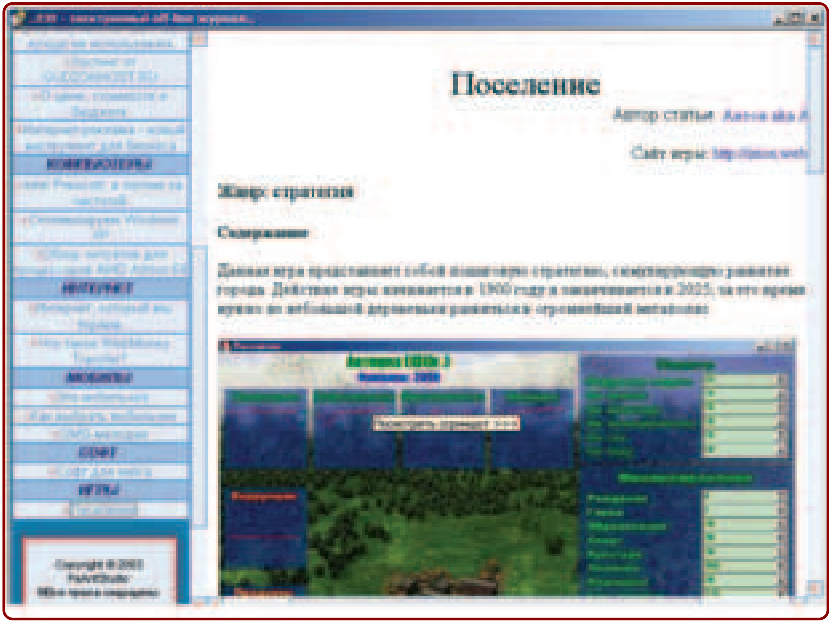
EXE: Возможно, журналы со временем и станут менее популярными, но все же жить им суждено долго. В хороших оффлайновых изданиях, например в EXE, собрано много информации на самые разные темы. И если читателя что-либо заинтересовало, у него всегда под рукой журнал, ему не надо вспоминать адрес сайта, где он мог когда-то видеть данный материал. А тиражи соответствуют интересу аудитории к тематике издания. Угадаешь, что хочет читатель — распространишь десятки тысяч копий. И наоборот.

CGW: Прибыльное ли дело — издание оффлайновых СМИ? Или это в основном хобби?

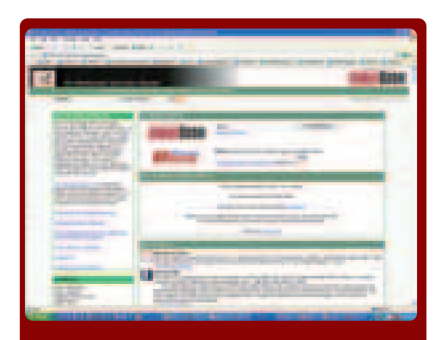
EXE: Как таковой прибыли нет. Заработок дает только реклама — на сайте и в самом журнале. Я знаю лишь два журнала, которые получают неплохие деньги — они очень популярны среди рекламодателей, распространяются громадными тиражами. Остальные — ждут своей очереди.

CGW: И что же важнее — сайт или оффлайновый журнал? Как собираетесь жить дальше?

EXE: В данный момент главное — сам журнал, по сравнению с первыми выпусками он стал более информативным, кардинально поменялся дизайн. Увеличено финансирование журнала, в том числе и на повышение гонораров постоянным авторам. В ближайших планах и коренные перемены на сайте (дизайн, тематика). Уже подобрана дизайн-студия, которая возьмется за это дело. Надеюсь, все это позволит вплотную приблизиться к лидерам.



EXE — масса полезных советов плюс игры. Уверенный старт нового проекта.



Wayback Machine. Краткая справка

УЗКИЕ ПРОХОДЫ МЕЖДУ ДЕСЯТКАМИ КОМПЬЮТЕРОВ И КОММУТАторов, тесно расставленных на двухэтажных стойках. Особая система электропитания и охлаждения, минимум персонала. Так выглядит «железная» основа *Wayback Machine (http://www.archive.org/web/web.php)* — проекта сохранения для потомков всех ресурсов Интернета с 1996-го года по настоящее время. Сегодня тут уже собрано около 30 миллиардов веб-страниц, общий объем накопленной информации — 100 Терабайт, который увеличивается на 12 Терабайт ежемесячно.

Путешествовать в прошлое легко — нужно лишь указать URL и затем выбрать дату из списка сохраненных в архиве страничек. Примечательно, что коллекция *Wayback Machine* не мертва — на древние странички из архива можно организовывать обычные гиперссылки. Идея сохранения «интеллектуальной собственности Интернета» становится довольно популярной — на сайте Новой Александрийской библиотеки Каира *(http://archive.bibalex.org)* открыто «зеркало» проекта *Wayback Machine*...

ей «толщиной». В каждом номере — почти полторы сотни статей о Сети, компьютерах, программах, безопасности и играх.

Заметно отличается от конкурентов выходящий с 2000 года **ProtoPlex (http://protoplex.ru)**. Тут печатаются не только профессиональные материалы, но и работы авторов-новичков. Круг тем все тот же — компьютеры, игры, программы, Интернет.

Из «молодых» волков стоит отметить и **PC4ever (http://pc4ever.net),** рассказывающий о сетевой жизни, программах, железе, играх, музыке и кино.

Помимо грандов в Рунете можно обнаружить еще примерно десятка три оффлайновых журналов, но у многих из них большие проблемы: последний выпуск датирован прошлым годом или периодичность выхода составляет «раз в год», что фактически лишь имитирует существование издания.

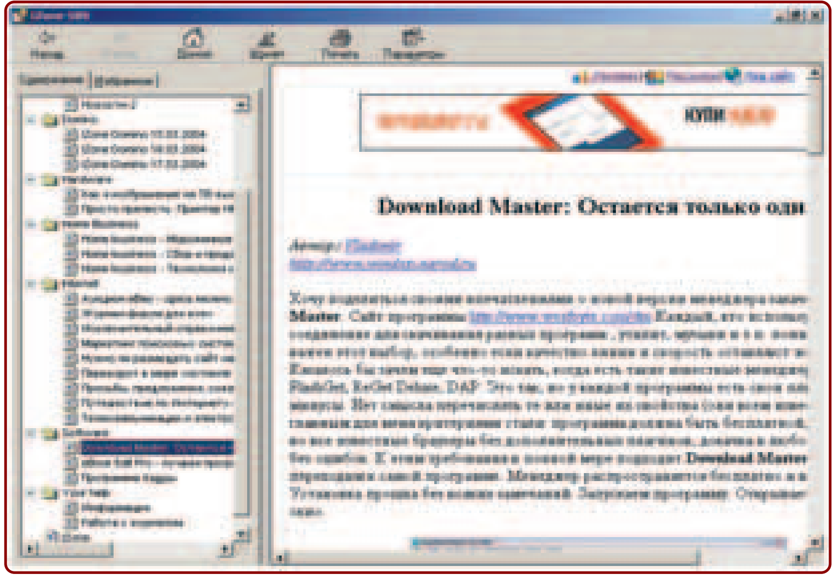
Ну а самым оригинальным видом «публицистики» стал, на мой взгляд, выпуск в оффлайновом формате журналов издательского дома Gameland. Стараниями сетевых пиратов **«Страна Игр», «Хакер»** и **«Хулиган»** пусть с опозданием, но весьма регулярно появляются в архивах **«для скачивания».**

Впрочем, пираты никогда не зевали...

Немного личного...

Незадолго до того, как были получены первые гонорары и таким образом окончательно утрачен статус «любителя», я успел отметиться тремя-четырьмя «нетленками» на тему сетевых игр. Самым большим достижением стал текст, озаглавленный **«WarCraft II навсегда!»** — настоящая ода, посвященная лучшей мультиплеерной RTS того времени. На **«War2 Клубе»** (широко известном в узких кругах сетевых варкрафтеров сайте) сия заметка, полная лирических отступлений, метафор и прямо-таки вышибающая слезу, занимала почетное место между «Научными статьями» о **WarCraft**'е и крутыми советами «От Ogreki$$'a».

С этой-то заметкой я и стал жертвой сетевых «пиратов». Утратив авторство, ода разошлась в десятках копий по немногочисленным в ту пору русскоязычным сайтам и даже попала под чужой фамилией в один игровой журнал. Увы, слава не вечна! Сегодня этот «шедевр» можно отыскать лишь при помощи **«Машины Времени» (см. «Краткую справку»).** **Сергей Долинский**



Старейший журнал Рунета IZone — удобно, информативно и достаточно профессионально.

Авторитетное мнение: «Будущее за сайтами!»

Николай Романов — руководитель проекта «Internet Zone — журнал о компьютерах, программах, Интернете» (http://www.izcity.com)

CGW: Ваш проект — лидер оффлайновых журналов Рунета. Нескромный вопрос: прибыльное ли дело — издание оффлайновых СМИ?

IZ: Вопрос интересный. Скажу без обиняков, наш журнал — единственный среди подобных, который имеет прибыль. Причем на уровень самоокупаемости мы вышли уже давно. Платная реклама есть в каждом выпуске. Вот важный штрих — редактор, собирающий выпуски IZone, работает на окладе и получает деньги за каждый выпуск.

Лишь благодаря устойчивой финансовой базе нам удается в течение нескольких лет выдерживать регулярный график выхода, нас знают, к нам привыкли и читатели, и рекламодатели (а рекламодатель — весьма консервативен!). Для многих почитать IZone с утра — это такая же привычная и необходимая процедура, как почистить зубы.

И все же, несмотря на прибыльность, мы в ближайшее время все-таки переводим журнал в онлайн! Фактически издание превратится в раздел статей на сайте (сейчас тестируем движок). Причины две. Во-первых, явная тенденция к сокращению количества читателей, как вы верно заметили, из-за повсеместного перехода на скоростной доступ и отмирание dial-up'а. И второе. Себестоимость издания качественного оффлайн-журнала все-таки слишком высока. Сегодня популярный сайт приносит ту же прибыль при куда меньших вложениях.

CGW: И что же теперь главное — сайт или оффлайновое издание?

IZ: Раньше было оффлайновое издание. Сейчас — сайт. Мы полностью переходим в онлайн и, собственно говоря, уже с конца прошлого года у нас запущен еще один проект: новостной компьютерный онлайн-журнал IZone Domino (http://www.izcity.com/lib/). Думается, не надо объяснять, что здесь читатель найдет полностью эксклюзивный авторский контент.

CGW: Сайт тоже планируете вывести в лидеры?

IZ: Посещаемость http://www.izcity.com составляет сейчас порядка 7-8 тысяч посетителей в день. Естественно, будем и дальше развиваться и надеемся в разумный срок увеличить ежедневный трафик к сайту в 2-3 раза. Все предпосылки к тому есть — качественная аудитория и полное отсутствие проблем с рекламодателями, среди которых есть те, кто сотрудничает с нами по нескольку лет. В общем, как и любой онлайновый ресурс, живем и планируем жить за счет рекламных поступлений, а не кошелька читателей.

CGW: А оффлайновые журналы? Отомрут?

IZ: Интерес к ним, конечно, сильно сократится либо даже вообще закончится. Электронная информация и в Интернете — это прежде всего возможность выбора. Пользователь должен решать, что он хочет читать, а что нет. Электронные оффлайн-журналы не дают такой возможности. Я бы сказал, они вступают в противоречие с самой сутью Интернета. Все же специализированные оффлайн издания, целиком посвященные решению какой-либо узкой задачи, могут иметь успех. Но это мы уже фактически говорим об электронных книгах, которые могут быть как платные, так и бесплатные.

ТЕСТИРУЕМ

19 жестких дисков для игроманов

Новые «вертушки» набирают обороты, становясь вместительнее и быстрее.

Олег Денисов, Сергей Назаров

Не знаем, как у вас с физикой и математикой, но можете поверить нам на слово: емкость и быстродействие жестких дисков зависят прежде всего от плотности записи информации на поверхности пластин. За последний год производители IDE-дисков удвоили плотность записи, в результате чего максимальная емкость накопителей выросла с 160 до 300 Гбайт, а стоимость хранения одного гигабайта информации уменьшилась в 1,3-1,7 раза. Геймер сегодня может держать на диске все свои любимые игры плюс несколько десятков видеофильмов с коллекцией музыкальных записей.

В последнее время увеличился разрыв по емкости между самыми младшими и старшими моделями (от 20 до 300 Гбайт) и как следствие — разница в цене. Именно поэтому мы разделили накопители со скоростью вращения 7200 об/мин на два класса: малой (40-60 Гбайт) и большой (120-200 Гбайт) емкости.

Среди важных конструктивных нововведений отметим увеличение скорости вращения дисков (с 7200 до 10 000) и начало массового выпуска моделей с интерфейсом Serial ATA/150.

«Вертушка» на 10 000 об/мин

Головокружительная скорость: быстрее не придумаешь

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Western Digital**
URL: **www.wdc.com** ЦЕНА: **$155** ВЕРДИКТ: **5**

36-Гбайт накопитель **Western Digital WD360GD** из семейства Raptor — первый и пока единственный жесткий диск IDE со скоростью вращения 10 000 об/мин. Еще одно достоинство **WD360GD** — наличие двух разъемов питания. Помимо малогабаритного разъема, стандартного для дисков **Serial ATA**, он оборудован привычным четырехконтактным разъемом.

Как и следовало ожидать, в тестах на скорость работы «десятитысячник» WD360GD значительно опередил остальные модели, в результате чего получил от нашего журнала звание **«Выбор редакции»**. Заметим, однако, что один гигабайт емкости **WD360GD** обойдется геймеру примерно втрое дороже, чем у обычных 3,5-дюймовых IDE-дисков на 7200 об/мин. Поэтому его применение оправдано лишь при построении мощных игровых станций.

Western Digital WD360GD

WESTERN DIGITAL RAPTOR WD360GD ★★★★★

Диски малой емкости со скоростью вращения 7200 об/мин

Больше места за каждый рубль!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Hitachi** URL: **www.hitachi.ru** ЦЕНА: **$75**
ВЕРДИКТ: **4**

Hitachi IC35L060AVV207-0 — младшая 60-Гбайт модель дисков семейства **Deskstar 180GXP** с 2-Мбайт кэш-буфером и интерфейсом Ultra ATA/100. Кроме нее в этот модельный ряд входят 90-, 120- и 180-Гбайт диски.

Показатели **IC35L060AVV 207-0** в тестах на скорость были неровными. С одной стороны, второе место в тестах на скорость последовательного чтения-записи из пакета HD Tach и чтения файлов из пакета PCMark2002. С другой — медленная запись и небыстрое копирование файлов; в итоге —



★★★★☆

HITACHI DESKSTAR IC35L060AVV207-0

Hitachi IC35L060AVV207-0

предпоследнее место по интегральному показателю HDD Score из пакета PCMark2002.

Цена **IC35L060AVV207-0**, конечно, значительно более привлекательна, чем у 40-Гбайт накопителей. Более того, эта модель и 60-Гбайт диск **Maxtor 6Y060L0** лидировали в своем классе по стоимости одного гигабайта пространства (1,31 долл./Гбайт при средней цене накопителя $75), причем **IC35L060AVV207-0** в целом работал быстрее. Однако ценовое преимущество диска Hitachi минимально и не обеспечивает ему наилучшее соотношение цена/качество: 60-Гбайт Serial ATA-диск Maxtor 6Y060M0 с 8-Мбайт кэш-буфером, победивший в тестах на скорость работы, в среднем дороже всего лишь на $5! И все-таки у **IC35L060AVV207-0** есть своя ниша: эта модель идеально подходит на роль рабочего жесткого диска малой емкости в том случае, когда компьютер не имеет интерфейса Serial ATA. Рекомендуем ее для модернизации старых машин.

Плоский образчик экономит место

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Maxtor** URL: **www.maxtor.com** ЦЕНА: **$65**
ВЕРДИКТ: **4,5**

MAXTOR DIAMONDMAX 6E040LO

Семейство дисков **DiamondMax Plus 8**, представленного в обзоре 40-Гбайт моделью **Maxtor 6E040L0**, выглядит нетрадиционно. Как правило, в пределах одного модельного ряда варьируется число рабочих дисковых поверхностей или дисковых пластин, но плотность записи на поверхности пластин остается постоянной. Однако семейство **DiamondMax Plus 8** сформировано по другому принципу — в него введены недорогие и, что важно, малогабаритные диски с пониженным уровнем шума и энергопотреблением. Высота дисков уменьшена до 17,5 мм вместо стандартных 25,4 мм — благодаря тому, что все три накопителя этого модельного ряда оборудованы только одной дисковой пластиной, причем с одной рабочей поверхностью и единственной головкой чтения-записи.

Maxtor 6E040LO

6E040L0 лидировал в тестах на скорость последовательного чтения-записи из пакета HD Tach и на скорость чтения-записи файлов из пакета PCMark2002. Но его результативность при копировании файлов оказалась ниже средней, и по интегральному показателю HDD Score он был третьим. В целом по производительности **6E040L0** занял второе место среди 40-Гбайт моделей, уступив только **Samsung SP0411N**.

Выгодной покупкой эту модель назвать нельзя: **6E040L0** заметно проигрывал 60-Гбайт накопителям по стоимости одного гигабайта пространства. Мы рекомендуем модель **Maxtor 6E040L0** для установки в малогабаритные компьютеры, где важно занять минимум места и снизить энергопотребление.

Предводитель отряда черепах

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Maxtor** URL: **www.maxtor.com** ЦЕНА: **$75**
ВЕРДИКТ: **3,5**

MAXTOR DIAMONDMAX 6Y060LO

DiamondMax Plus 9 — новейшее и весьма обширное семейство настольных ATA-дисков на 7200 об/мин компании Maxtor с малошумящими двигателями на жидкостных подшипниках и пакетом оригинальных нововведений.

В модельный ряд **DiamondMax Plus 9** входят 60-, 80-, 120-, 160- и 200-Гбайт накопители, выпускаемые в нескольких модификациях. Во-первых, модели всех перечисленных емкостей имеют интерфейс Serial ATA/150 и 8-Мбайт кэш-буфер; во-вторых, диски емкостью 80, 120, 160 Гбайт с интерфейсом Ultra ATA/133 и 2-Мбайт и 8-Мбайт кэш-буфером. В-третьих, 60-Гбайт модель оснащена интерфейсом Ultra ATA/133 и 2-Мбайт кэш-буфером. Наконец, 200-Гбайт диск имеет интерфейс Ultra ATA/133 и 8-Мбайт кэш-буфер. Протестированный нами 60-Гбайт накопитель **Maxtor 6Y060L0** с параллельным ATA-интерфейсом и 2-Мбайт кэш-буфером занимает в этой иерархии нижнюю ступень и его можно смело отнести к классу недорогих накопителей малой емкости.

Maxtor 6Y060LO

Производительность 6Y060L0 по результатам тестов оказалась далеко не блестящей. Показатели при последовательной записи данных, чтения и записи файлов были средними, при последовательном чтении — ниже среднего, но оставались в разумных пределах. Однако **6Y060L0** очень медленно копировал файлы, проигрывая здесь конкурентам в 2-3 раза (!), и в итоге занял последнее место по интегральному показателю HDD Score.

Зато ценовые характеристики **6Y060L0** очень привлекательны (по стоимости одного гигабайта данных накопитель лидировал в своем классе вместе с **Hitachi IC35L060AVV207-0** — 1,31 долл./Гбайт). Эта модель — естественный выбор для экономных пользователей, не гонящихся за высокой скоростью.

Емкий буфер поднимает скорость

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Maxtor** URL: **www.maxtor.com**
ЦЕНА: **$80** ВЕРДИКТ: **5**

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD

MAXTOR DIAMONDMAX 6Y060MO

Maxtor 6Y060M0 — вторая протестированная 60-Гбайт модель из семейства **DiamondMax Plus 9**. От предыдущего накопителя она отличается интерфейсом Serial ATA/150 (благодаря этому заметно увеличилась скорость передачи данных в пакетном режиме) и большей емкостью кэш-буфера (8 Мбайт вместо 2).

Последнее обстоятельство почти вчетверо (!) улучшило результат в тесте на скорость копирования файлов, где **6Y060M0** лидировал, что в сочетании с хорошей скоростью чтения и записи файлов обеспечило ему первое место по интегральному показателю HDD Score. В тесте на скорость последовательной записи данных **6Y060M0** продемонстрировал среднее быстродействие в обзоре, при последовательном чтении — ниже среднего, но в целом по производительности стал победителем в своем классе.

Хорошие ценовые характеристики — еще одно несомненное достоинство **6Y060M0**. Эта 60-Гбайт Serial ATA-модель в среднем всего лишь на $5 дороже протестированных аналогов с параллельным ATA-интерфейсом (**Hitachi IC35L060AVV207-0** и **Maxtor 6Y060L0**) и совсем немного проигрывает им по стоимости одного гигабайта емкости (1,40 против 1,31 долл./Гбайт).

В итоге мы признали, что модель **6Y060M0** обладает наилучшим соотношением цена/качество среди накопителей малой емкости на 7200 об/мин и присвоили ей титул «Выбор редакции».

Maxtor 6Y060MO

Малый, легкий и верткий

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Samsung Electronics** URL: **www.samsung.ru** ЦЕНА: **$65** ВЕРДИКТ: **5**

Диски семейства **PL40** разработаны компанией Samsung как накопители малой емкости с уменьшенными габаритами и массой (высота корпуса 17 мм, масса 500 г, что достигается применением только одной дисковой пластины с одной рабочей поверхностью и головкой чтения-записи), предназначенные для построения недорогих машин начального уровня.

Модельный ряд PL40 на момент тестирования включал только один накопитель — **40-Гбайт Samsung SP0411N**, однако компания обещала вскоре выпустить еще одну модель емкостью 20 Гбайт.

Samsung SP0411N

SAMSUNG SP0411N

SP0411N был вторым в тестах на скорость последовательного чтения, чтения и копирования файлов и по интегральному показателю HDD Score и продемонстрировал высокую результативность при записи файлов. Единственным исключением стал тест на скорость записи — здесь **SP0411N** отстал от соперников, однако в целом работал быстрее других 40-Гбайт моделей.

По стоимости одного гигабайта данных **SP0411N** заметно проигрывает 60-Гбайт дискам, но он стоит в среднем на $10 дешевле последних, что делает его естественным выбором для экономных покупателей.

Икра магнитная, полезная для компьютера

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Western Digital** URL: **www.wdc.com** ЦЕНА: **$65** ВЕРДИКТ: **4**

40-Гбайт жесткий диск **Western Digital WD400BB** — один из младших накопителей семейства **Caviar 7200** (**Caviar** в переводе с английского означает «икра»). Последнее насчитывает 11 моделей на 7200 об/мин емкостью от 20 до 250 Гбайт с интерфейсом Ultra ATA/100 и 2-Мбайт кэш-буфером.

WESTERN DIGITAL CAVIAR WD400BB

WD400BB без проблем прошел цикл испытаний и продемонстрировал ровные показатели во всех тестах на скорость работы. Но его быстродействие оказалось немного ниже среднего и в целом по производительности **WD400BB** уступил конкурировавшему с ним 40-Гбайт накопителю **Samsung SP0411N** при одинаковых ценах. И еще: по стоимости одного гигабайта емкости **WD400BB** проиграл 60-Гбайт моделям — последние, несомненно, будут более выгодной покупкой.

Western Digital WD400BB

Здесь икра особая

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Western Digital** URL: **www.wdc.com** ЦЕНА: **$70** ВЕРДИКТ: **4**

WESTERN DIGITAL CAVIAR WD400JB

В классе накопителей малой емкости на 7200 об/мин семейство **Caviar Special Edition 7200** было представлено младшей, 40-Гбайт моделью **Western Digital WD400JB**. Интересно отметить, что младшая модель в семействе далеко не самая медленная.

По техническим характеристикам **WD400JB** превосходил предыдущий накопитель **WD400BB**. Будучи надежнее защищен от ударов и вибрации, **WD400JB** меньше шумит и потребляет меньше электроэнергии. Кроме того, у него вчетверо больший кэш-буфер и выросшая в полтора раза скорость передачи неформатированных данных, что в принципе должно было бы обеспечить **WD400JB** заметно лучшие результаты в тестах на скорость работы, но этого не произошло. В целом производительность обоих дисков оказалась одинаковой, причем по некоторым показателям **WD400JB** даже отставал. И еще **WD400JB** проигрывал по ценовым характеристикам: он в среднем на $5 дороже. Приходится, к сожалению, признать, что покупка этого накопителя себя не оправдывает, разве что с большой скидкой — выгоднее приобрести **WD400BB** или более быструю 40-Гбайт модель **Samsung SP0411N**.


Western Digital WD400JB

Диски большой емкости со скоростью вращения 7200 об/мин

Недорогая «крутилка» с громким именем

HITACHI DESKSTAR IC35L120AVV207-0

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Hitachi** URL: **www.hitachi.ru** ЦЕНА: **$110** ВЕРДИКТ: **3,5**

IC35L120AVV207-0 — 120-Гбайт диск из семейства **Deskstar 180GXP** с 2-Мбайт кэш-буфером, находящийся между тремя нижними (одна 60-Гбайт с 2-Мбайт кэш-буфером и две 90-Гбайт с 2- и 8-Мбайт кэш-буфером) и двумя верхними моделями (120- и 180-Гбайт с 8-Мбайт кэш-буфером).

По результатам тестов на скорость работы **IC35L120AVV207-0** оказался среди отстающих. Его производительность при последовательном чтении-записи данных и чтении файлов была средней. Однако с записью файлов он справился хуже всех, занял предпоследнее место в тесте на скорость копирования файлов

и последнее — по интегральному показателю HDD Score.

Главные аргументы в пользу покупки **IC35L120AVV207-0** — это привлекательная цена (в среднем $110) и низкая стоимость одного гигабайта дискового пространства (0,96 долл./Гбайт, второе место в своем классе). Мы рекомендуем эту модель для приобретения в качестве экономичного накопителя большой емкости тем покупателям, кто ценит известную торговую марку (диски **DeskStar** изначально выпускались фирмой IBM).

Тем, кто ориентируется на высокую скорость и минимальную стоимость гигабайта дискового пространства, посоветуем обратить внимание на 160-Гбайт модель **Samsung SP1604N**.

Hitachi IC35L120AVV207-0



Сладкое наследие IBM

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Hitachi** URL: **www.hitachi.ru** ЦЕНА: **$175**
ВЕРДИКТ: **4**

HITACHI DESKSTAR IC35L180AVV207-1

Жесткий диск **IC35L180AVV207-1** занимает верхнюю ступеньку в модельном ряду **Deskstar 180GXP**. От предыдущей модели **IC35L120AVV207-0** он отличается большей вместимостью и размером кэш-буфера (соответственно 180 Гбайт и 8 Мбайт против 120 Гбайт и 2 Мбайт).

Благодаря четырехкратному увеличению емкости кэш-буфера этот диск заметно прибавил в производительности — если **IC35L120AVV207-0** попал в аутсайдеры, то **IC35L180AVV207-1** продемонстрировал довольно приличное быстродействие. Его показатели в синтетических тестах на скорость последовательного чтения-записи данных из пакета HD Tach были средними. С тестами на скорость записи файлов из пакета PCMark2002 он справился хуже — результативность ниже среднего, но показал среднее быстродействие при чтении файлов и еще лучше копировал файлы (третье место); в итоге по интегральному показателю HDD Score вышел на средний уровень.

★★★★☆

Hitachi IC35L180AVV207-1

Сочетание внушительного объема, неплохой производительности и низкой стоимости одного гигабайта дискового пространства (третье место в классе — 1,01 долл./Гбайт при средней цене $175) позволяет рекомендовать 180-Гбайт **IC35L180AVV207-1** в качестве вместительного накопителя для экономных покупателей.

Старший брат присмотрит за малышами

★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Maxtor** URL: **www.maxtor.com**
ЦЕНА: **$225** ВЕРДИКТ: **4**

MAXTOR DIAMONDMAX 6Y200M0

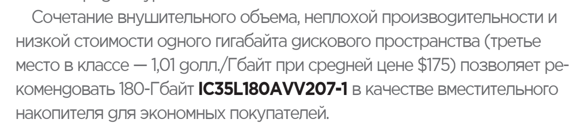
200-Гбайт накопитель **Maxtor 6Y200M0** с 8-Мбайт кэш-буфером и интерфейсом Serial ATA/150 — старшая модель из новейшего семейства ATA-дисков **DiamondMax Plus 9**. Помимо него в семейство входят один 200-Гбайт диск с 8-Мбайт кэш-буфером и интерфейсом Ultra ATA/133; 160-, 120- и 80-Гбайт накопители с 8-Мбайт кэш-буфером и интерфейсами Ultra ATA/133 и Serial ATA/150, а также с 2-Мбайт кэш-буфером только с параллельным интерфейсом и, наконец, две 60-Гбайт модели с 8-Мбайт кэш-буфером и интерфейсом Serial ATA/150 и с 2-Мбайт кэш-буфером и интерфейсом Ultra ATA/133.

Несмотря на заявленную изготовителем высокую плотность записи и рекордную скорость передачи данных, **6Y200M0** не показал впечатляющих результатов в тестах на скорость работы. При чтении и записи файлов его производительность оказалась типовой, при копировании — ниже средней, и в итоге — типовой интегральный показатель HDD Score.

В то же время **6Y200M0** — дорогое удовольствие (средняя цена $225) — по стоимости одного гигабайта емкости он занял предпоследнее место в своем классе (1,18 долл./Гбайт). Поэтому мы рекомендуем **6Y200M0** тем покупателям, которым действительно необходим быстрый накопитель емкостью 200 Гбайт. При незначительном проигрыше в цене эта модель работала быстрее единственного 200-Гбайт конкурента **Western Digital WD2000JB**.



Maxtor 6Y200M0



Быстрая центрифуга большой вместимости

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Samsung Electronics** URL: **www.samsung.ru**
ЦЕНА: **$135** ВЕРДИКТ: **5**

★★★★★

SAMSUNG SP1604N

Компанию Samsung в классе накопителей большой емкости на 7200 об/мин представляла 160-Гбайт модель **SP1604N** с 2-Мбайт кэш-буфером из семейства P80. Помимо **SP1604N** в этот модельный ряд входят еще один 160-Гбайт диск с 8-Мбайт кэш-буфером, 120- и 80-Гбайт накопители с 2- и 8-Мбайт кэш-буфером и младшая 60-Гбайт модель с 2-Мбайт кэш-буфером.

Надо отдать должное разработчикам **SP1604N**: этот накопитель отлично справился с тестами на скорость работы. Он лидировал по скорости последовательного чтения данных, чтения, записи и копирования файлов и отличился по интегральному показателю HDD Score. Единственным исключением стал тест на скорость последовательной записи данных, где **SP1604N** отстал от соперников. Но в целом по быстродействию модель была второй, пропустив вперед только **Seagate ST3160023AS**.

Добавьте к этому более чем привлекательную цену (в среднем $135), минимальную стоимость одного гигабайта дискового пространства (0,91 долл./Гбайт) и повышенную устойчивость к ударным нагрузкам и вибрации, и вам станет понятно, почему **SP1604N** была признана моделью с наилучшим соотношением цена/качество в своем классе и удостоена титула **«Выбор редакции»**.



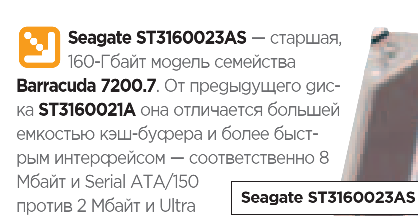


Samsung SP1604N

Большое чудище из подводного царства

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Seagate Technology** URL: **www.seagate.com** ЦЕНА: **$156** ВЕРДИКТ: **4**

В многочисленном модельном ряду Barracuda 7200.7 160-Гбайт накопитель **Seagate ST3160021A** с 2-Мбайт кэш-буфером и интерфей-



...сом Ultra ATA/100 занимает одну из верхних ступенек. Ниже расположились три 120-Гбайт диска, два 80-Гбайт накопителя и младшая, 40-Гбайт модель, выше — еще два 160-Гбайт диска с более вместительным 8-Мбайт кэш-буфером (различаются интерфейсом Ultra ATA/100 и Serial ATA/150).

В тестах на скорость работы модели ST3160021A не удалось блеснуть высокими показателями. Ее быстродействие при последовательном чтении данных оказалось средним, по скорости последовательной записи она заняла предпоследнее место и показала худший результат при случайном поиске данных (14,4 мс). Диск ST3160021A был вторым в тесте на скорость чтения файлов и продемонстрировал среднюю производительность при записи файлов, но медленнее всех копировал файлы и в итоге занял предпоследнее место по интегральному показателю HDD Score. Правда, ST3160021A обладает весьма привлекательными ценовыми характеристиками — при средней цене $155 он занял третье место в классе по стоимости одного гигабайта емкости (1,04 долл./Гбайт). Покупайте модель ST3160021A в том случае, если в продаже не окажется прямого конкурента 160-Гбайт Samsung SP1604N, который стоит заметно дешевле и работает быстрее.

★★★★☆

SEAGATE BARRACUDA ST3160021A



Таблица 1. Основные характеристики

ПАРАМЕТРЫ	WESTERN DIGITAL WD360GD	HITACHI IC35L060AVV207-0	MAXTOR 6E040L0	MAXTOR 6Y060L0	MAXTOR 6Y060M0
ЦЕНА, ДОЛЛ.	155	75	65	75	80
НАЗВАНИЕ СЕМЕЙСТВА	Raptor	Deskstar 180GXP	DiamondMax Plus 8	DiamondMax Plus 9	DiamondMax Plus 9
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ, ОБ/МИН	10 000	7200	7200	7200	7200
ОБЬЕМ ФОРМАТИРОВАННОГО ДИСКА, ЗАЯВЛЕННЫЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЕМ, ГБАЙТ	36,7	60,0	40,0	60,0	60,0
ОБЬЕМ ДИСКА, РАЗМЕЧЕННОГО ПОД ОДИН РАЗДЕЛ NTFS, ГБАЙТ	34,4	57,2	38,3	57,3	57,3
ЕМКОСТЬ КЭШ-БУФЕРА, МБАЙТ	8	2	2	2	8
ИНТЕРФЕЙС	Serial ATA/150	Ultra ATA/100	Ultra ATA/133	Ultra ATA/133	Serial ATA/150
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПОИСКА ПРИ ЧТЕНИИ-ЗАПИСИ, МС	5,2	8,8/Н/Д	10,0	9,3	9,3
ВРЕМЯ ПЕРЕХОДА НА СОСЕДНЮЮ ДОРОЖКУ ПРИ ЧТЕНИИ-ЗАПИСИ,МС	0,7	1,1	0,8	0,9	0,9
НАРАБОТКА НА ОТКАЗ, ТЫС. Ч	1200	Н/Д	Н/Д	Н/Д	Н/Д
СТОИМОСТЬ ОДНОГО ГИГАБАЙТА ДИСКОВОГО ПРОСТРАНСТВА, ДОЛЛ.	4,51	1,31	1,70	1,31	1,40

Золотая рыбка на голубой тарелочке

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Seagate Technology**
URL: **www.seagate.com** ЦЕНА: **$185** ВЕРДИКТ: **5**

Seagate ST3160023AS — старшая, 160-Гбайт модель семейства **Barracuda 7200.7**. От предыдущего диска **ST3160021A** она отличается большей емкостью кэш-буфера и более быстрым интерфейсом — соответственно 8 Мбайт и Serial ATA/150 против 2 Мбайт и Ultra ATA/100.

Seagate ST3160023AS

Производительность **ST3160023AS** при последовательном чтении данных (средняя), чтении файлов (третье место в классе) и записи файлов (средняя) оказалась примерно такой же, как у модели **ST3160021A**. Однако четырехкратное увеличение емкости кэш-буфера обеспечило почти двукратный рост показателей в тестах на скорость последовательной записи и копирования файлов — здесь **ST3160023AS** занял соответственно первое и второе место, значительно ускорило случайный поиск данных — первое места с результатом 12,3 мс — и обеспечило этому накопителю второе место по интегральному показателю HDD Score. В итоге **ST3160023AS** был признан самым быстрым среди накопителей большой емкости на 7200 об/мин и был удостоен звания **«Выбор редакции»**.

Обратите внимание на то, что этот диск проигрывал соперникам по удельной стоимости гигабайта пространства ($1,24) — по этому показателю он занял последнее место в классе. Рекомендуем модель **ST3160023AS** тем гордым геймерам, кто не намерен экономить и стремится иметь быстрый компьютер с емким жестким диском. А тем рачительным покупателям, кто ищет разумный компромисс между быстродействием и ценой, лучше приобрести другую модель (например 160-Гбайт **Samsung SP1604N**).

★★★★★

SEAGATE BARRACUDA ST3160023AS

Монстр нападает, но не торопится глотать

★★★½☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Western Digital** URL: **www.wdc.com**
ЦЕНА: **$215** ВЕРДИКТ: **3,5**

В рамках Caviar Special Edition 7200 — семейства накопителей с 8-Мбайт кэш-буфером и интерфейсом Ultra ATA/100 — 200-Гбайт жесткий диск Western Digital WD2000JB предшествует старшей 250-Гбайт модели. Помимо этих двух накопителей в семейство Caviar Special Edition 7200 входят 40-, 60-, 80-, 100-, 120- и 180-Гбайт диски, перекрывая практически весь современный диапазон емкостей.

Показатели WD2000JB в тестах на скорость работы были далеко не блестящими. Эта модель хуже всех справилась с тестом на скорость последовательного чтения и передачи данных в пакетном режиме. Скорость копирования файлов была немного ниже средней, WD2000JB медленнее всех читал файлы и показал предпоследний результат на операциях записи файлов — как следствие, предпоследнее место по интегральному показателю HDD Score. Единственным исключением стал тест на скорость последовательной записи — второе место, но это не изменило общее положение WD2000JB как аутсайдера по быстродействию.

В итоге мы пришли к неутешительному выводу: покупка WD2000JB себя не оправдывает. Если вам нужен непременно 200-Гбайт накопитель, то лучше приобрести Maxtor 6Y200M0: при незначительном проигрыше в цене ($225 против $215) эта модель в целом работала заметно быстрее.



Western Digital WD2000JB

WESTERN DIGITAL CAVIAR WD2000JB

* Маркировка IBM. Н/Д нет данных

жестких дисков

SAMSUNG SP0411N	WESTERN DIGITAL WD400BB	WESTERN DIGITAL WD400JB	HITACHI IC35L120AVV207-0*	HITACHI IC35L180AVV207-1*	MAXTOR 6Y200M0	SAMSUNG SP1604N	SEAGATE ST3160021A	SEAGATE ST3160023AS	WESTERN DIGITAL WD2000JB	MAXTOR 2F040L0	SAMSUNG SV0211H	SAMSUNG SV1204H	WESTERN DIGITAL WD400EB
65	65	70	110	175	225	135	155	185	215	60	50	95	60
PL40	Caviar 7200	Caviar Special Edition 7200	Deskstar 180GXP	Deskstar 180GXP	DiamondMax Plus 9	P80	Barracuda 7200.7	Barracuda 7200.7	Caviar Special Edition 7200	Fireball 3	VL40	V60	Protege 5400
7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	5400	5400	5400	5400
40,0	40,0	40,0	120,0	180,0	200,0	160,0	160,0	160,0	200,0	40,0	20,0	120,0	40,0
37,3	37,3	37,3	115,0	172,6	189,9	149,1	149,1	149,1	186,3	38,3	18,7	111,8	37,3
2	2	8	2	8	8	2	2	8	8	2	2	2	2
Ultra ATA/133	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100	Serial ATA/150	Ultra ATA/133	Ultra ATA/100	Serial ATA/150	Ultra ATA/100	Ultra ATA/133	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100	Ultra ATA/100
11,0	8,9/10,9	8,9/10,9	8,8/Н/Д	8,5/Н/Д	9,3	8,9	8,5/9,5	8,5/9,5	8,9/10,9	12,0	10,0	8,9	12,8/13,8
1,0	2,0	2,0	1,1	1,1	0,9	0,8	1,0/1,2	1,0/1,2	2,0	1,0	1,0	0,8	2,0
500	500	Н/Д	Н/Д	Н/Д	Н/Д	500	600	600	Н/Д	Н/Д	500	500	500
1,74	1,74	1,88	0,96	1,01	1,18	0,91	1,04	1,24	1,15	1,57	2,67	0,85	1,61

Диски со скоростью вращения 5400 об/мин

Maxtor 2F040LO

Любимчик в своем классе

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Maxtor** URL: **www.maxtor.com**
ЦЕНА: **$60** ВЕРДИКТ: **5**

Fireball 3 — семейство накопителей малой емкости, оборудованных одной дисковой пластиной с одной рабочей поверхностью и единственной головкой чтения-записи. Высота корпуса и масса этих дисков меньше стандартных — 17,5 мм и 0,509 кг, поэтому они отлично подойдут сборщикам малогабаритных машин.

На испытаниях семейство **Fireball 3** было представлено самым совершенным накопителем этого модельного ряда — 40-Гбайт **Maxtor 2F040LO** с двигателем на жидкостных подшипниках. По скорости случайного поиска данных и копирования файлов 2F040LO отстал от соперников, но продемонстрировал отличные результаты в остальных тестах, в целом по быстродействию заняв первое место в классе. Плюс к этому **2F040LO** обогнал другие 20—40-Гбайт модели по стоимости одного гигабайта дискового пространства (1,57 долл./Гбайт при средней цене накопителя $60). В итоге мы удостоили его звания **«Выбор редакции»** за оптимальное сочетание цена/качество среди жестких дисков малой емкости на 5400 об/мин.

Следует, однако, подчеркнуть, что накопители на 7200 об/мин такой же емкости работают значительно быстрее и в среднем стоят дороже всего на $5. Поэтому применение **2F040LO**, впрочем, как всех жестких дисков малой емкости на 5400 об/мин, оправданно только при особых требованиях к энергопотреблению или тепловыделению.





Идеальный образец минимализма

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Samsung Electronics** URL: **www.samsung.ru**
ЦЕНА: **$50** ВЕРДИКТ: **3,5**



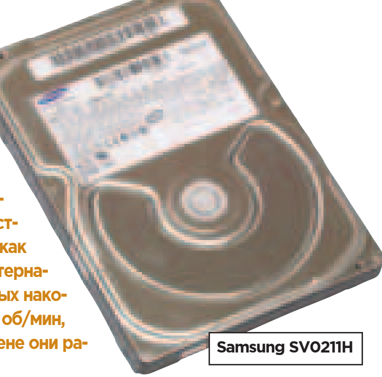
Благодаря применению только одной дисковой пластины с одной рабочей поверхностью и одной головкой чтения-записи высота корпуса и масса жестких дисков семейства **VL40** меньше стандартных — соответственно 17,0 мм и 0,550 кг. Они предлагаются как накопители малой емкости (на 20, 30 и 40 Гбайт) для недорогих малогабаритных машин.

Протестированный нами 20-Гбайт жесткий диск **Samsung SV0211H** — младший представитель семейства **VL40**. В тестах на скорость работы эта модель, к сожалению, заметно отстала от соперников и в целом по производительности заняла последнее место в своем классе. Правда, у **SV0211H** есть несомненное достоинство — более чем привлекательная цена (всего $50). Несмотря на это, **SV0211H** нельзя считать выгодной покупкой — по стоимости одного гигабайта емкости (2,67



долл./Гбайт) этот диск значительно проигрывал конкурентам!

Покупка **SV0211H** имеет смысл только при необходимости жесточайшей экономии. В ином случае, несомненно, выгоднее приобрести жесткий диск большей емкости. Причем, как показали испытания, наилучшая альтернатива **SV0211H** среди протестированных накопителей — 40-Гбайт модели на 7200 об/мин, при незначительном проигрыше в цене они работают заметно быстрее.



Samsung SV0211H

Медленно, но емко ★★★★½

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Samsung Electronics** URL: **www.samsung.ru**
ЦЕНА: **$95** ВЕРДИКТ: **4,5**

SAMSUNG SV1204H

В модельном ряду **V60** у Samsung имеются четыре накопителя емкостью 20, 60, 80 и 120 Гбайт с 2-Мбайт кэш-буфером и интерфейсом Ultra ATA/100.

На испытаниях семейство V60 было представлено старшей, 120-Гбайт моделью **Samsung SV1204H**, продемонстрировавшей хорошую производительность в тестах на скорость работы: средняя результативность при последовательном чтении и немного ниже средней при последовательной записи данных, типовые показатели при чтении и записи файлов, средний интегральный показатель HDD Score, первое место в тесте на скорость копирования файлов и на скорость случайного поиска данных.

Кроме этого отметим превосходные ценовые характеристики. При средней цене $95 эта 120-Гбайт модель лидировала среди всех протестированных жестких дисков по стоимости одного гигабайта дискового пространства — 0,85 долл./Гбайт. Конечно, **SV1204H** вряд ли стоит применять как загрузочный жесткий диск или накопитель для оперативной обработки данных — аналогичные модели на 7200 об/мин все-таки работают значительно быстрее. Но **SV1204H** можно смело рекомендовать для покупки в качестве недорогого жесткого диска большой емкости, предназначенного для хранения архивов или размещения «распухших» игровых томов с дистрибутивами игр, фотографиями, фильмами или музыкой.

Samsung SV1204H

Сорокагигабайтник для особых случаев ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Western Digital** URL: **www.wdc.ru** ЦЕНА: **$60** ВЕРДИКТ: **4**

WESTERN DIGITAL PROTEGE WD400EB

В модельном ряду **Protege 5400** сегодня имеются три накопителя — 20-, 30- и 40-Гбайт с 2-Мбайт кэш-буфером и интерфейсом Ultra ATA/100.

Жесткий диск **WD400EB** (40 Гбайт) продемонстрировал неплохую производительность в тестах на скорость работы, однако в целом по быстродействию отстал от 40-Гбайт модели **Maxtor 2F040L0** и при одинаковой цене ($60) немного уступил ей по стоимости одного гигабайта емкости — 1,61 против 1,57 долл./Гбайт. Очевидно, из двух дисков **Maxtor** — более выгодное приобретение. Мы рекомендуем применять **WD400EB** только в особых случаях, например, жестких ограничениях по энергопотреблению или тепловыделению.



Western Digital WD400EB

Таблица 2. Результаты испытания жестких дисков

* Маркировка IBM

МОДЕЛЬ КОМПЬЮТЕРА	Семейство	HD Tach, Read Speed Average, Мбайт/с	HD Tach, Random access time, mc	PCMark2002 HDD Score, баллы
ДИСКИ СО СКОРОСТЬЮ ВРАЩЕНИЯ 10 000 ОБ/МИН				
WESTERN DIGITAL WD360GD	Raptor	47,7	8,5	1424
ДИСКИ МАЛОЙ ЕМКОСТИ СО СКОРОСТЬЮ ВРАЩЕНИЯ 7200 ОБ/МИН				
HITACHI IC35L060AVV207-0	Deskstar 180GXP	44,2	58,3	23,8
MAXTOR 6E040L0	DiamondMax Plus 8	50,2	14,1	1208
MAXTOR 6Y060L0	DiamondMax Plus 9	39,5	14,3	1056
MAXTOR 6Y060M0	DiamondMax Plus 9	39,5	13,9	1318
SAMSUNG SP0411N	PL40	44,2	13,9	1304
WESTERN DIGITAL WD400BB	Caviar 7200	40,6	13,1	1149
WESTERN DIGITAL WD400JB	Caviar Special Edition 7200	40,2	12,9	1159
ДИСКИ БОЛЬШОЙ ЕМКОСТИ СО СКОРОСТЬЮ ВРАЩЕНИЯ 7200 ОБ/МИН				
HITACHI IC35L120AVV207-0*	Deskstar 180GXP	44,4	12,7	1130
HITACHI IC35L180AVV207-1*	Deskstar 180GXP	44,4	12,5	1329
MAXTOR 6Y200M0	DiamondMax Plus 9	43,6	13,7	1349
SAMSUNG SP1604N	P80	48,9	13,8	1555
SEAGATE ST3160021A	Barracuda 7200.7	45,0	14,4	1237
SEAGATE ST3160023AS	Barracuda 7200.7	44,5	12,3	1400
ESTERN DIGITAL WD2000JB	Caviar Special Edition 7200	38,6	13,4	1149
ДИСКИ СО СКОРОСТЬЮ ВРАЩЕНИЯ 5400 ОБ/МИН				
MAXTOR 2F040L0	Fireball 3	39,8	22,3	924
SAMSUNG SV0211H	VL40	21,8	17,9	651
SAMSUNG SV1204H	V60	31,5	16,2	892
WESTERN DIGITAL WD400EB	Protege 5400	31,8	18,4	892

Новый интерфейс Serial ATA

До недавнего времени все жесткие диски стандарта IDE оснащались параллельным АТА-интерфейсом, однако в ближайшее время его должен заменить более совершенный последовательный интерфейс **Serial ATA**. Последний обладает рядом преимуществ.

Во-первых, он использует более тонкий семижильный кабель **Serial ATA** против 40- или 80-жильного ленточного кабеля, что упрощает конструкцию, облегчает монтаж компонентов в корпусе машины и улучшает охлаждение системного блока.

Во-вторых, длина кабеля **Serial ATA** может достигать метра, так что сборщик сможет размещать накопители в любом уголке крупногабаритного корпуса.

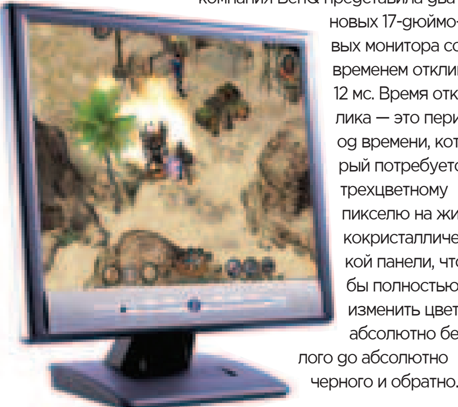
В-третьих, **Serial ATA** обеспечивает подсоединение накопителей без отключения питания («горячее» подключение), поэтому диски **Serial ATA** очень удобны для переноса информации с одного компьютера на другой.

В-четвертых, шина **Serial ATA** работает быстрее. Первый вариант этого интерфейса — **Serial ATA 1.0** (другое название **Serial ATA/150**) — обеспечивает передачу данных со скоростью до 1,5 Гбит/с (т. е. около 150 Мбайт/с), во второй и третьей версии скорость планируется поднять соответственно до 3 и 6 Гбит/с.

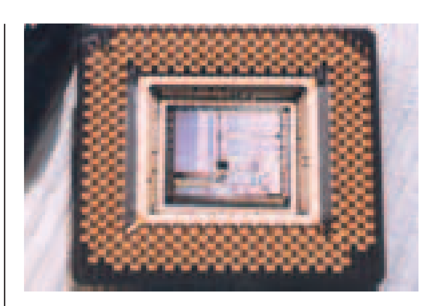
НОВОСТИ

Жажда скорости от BenQ

До последнего времени большинство геймеров пренебрегали ЖК-мониторами, ссылаясь на так называемые, «хвосты» и медленную прорисовку изображения, но новинка от BenQ не оставляет шансов консерваторам. 15-го марта этого года компания BenQ представила два новых 17-дюймовых монитора со временем отклика 12 мс. Время отклика — это период времени, который потребуется трехцветному пикселю на жидкокристаллической панели, чтобы полностью изменить цвет с абсолютно белого до абсолютно черного и обратно.



Представленные модели **FP767-12** и **FP783** можно назвать революционными, эти мониторы способны обновлять изображение с частотой 83Гц и это при том, что, согласно стандарту VESA (Video Electronic Standards Associations), экран считается немерцающим, если монитор работает на частоте 72Гц. Модели не очень сильно отличаются друг от друга. Во-первых, дизайн. Строгий **FP767-12** может крепиться на стену, имеет довольно компактные размеры и встроенные колонки, а **FP783** более футуристичен, имеет встроенный порт USB 2.0 для подсоединения к нему дополнительный устройств (особенно удобно для флэш-карт) и подключается к видеоплате через цифровой порт DVI. Из всего этого делаем вывод: первая модель предназначена для офиса и презентаций, ну а вторая для нашего брата геймера или киномана, если пожелаете. Производитель также уверяет, что тестировал новые мониторы, играя в **Counter-Strike**, **Unreal Tournament** и **Halo**. Так что новенький **FP767-12** или **FP783** на поверку оказался стреляным воробьем, ну а уж что выбрать — решайте сами. **Филипп Кузьмин**



Чем меньше размер транзистора, тем больше их помещается на кристалле.

НОВОСТИ

NVIDIA сжимает микросхемы

В преддверии выпуска новых микросхем компания **NVIDIA** — отец и мать графических ускорителей **RIVA/RIVA TNT** и **GeForce/GeForce FX** — сделала заявление о переходе совместно с фирмой TSMC с 0,13-микронной технологии на более прогрессивную и созвучную духу времени технологию производства 0,11 микрон. Напомним, что NVIDIA не имеет собственного производства и традиционно пользуется услугами тайваньской «кремниевой» компании **TSMC**.

Что это даст пользователям? С переходом на новый технологический процесс микросхемы станут более производительными и экономичными по энергопотреблению. Именно то, что нужно любому геймеру. **Филипп Кузьмин**

НОВОСТИ

Philips сеет алмазы

Компания **Philips Consumer Electronics** (www.philips.com) представила новые технологии и разработки, воплощенные в мониторах и других периферийных устройствах. Особого внимания были удостоены три новинки: мониторы **Philips 190P5, Philips 200P4** и проектор **Astaire Deluxe**.

19-дюймовый ЖК-монитор **Philips 190P5** предназначен для работы с профессиональными программами и игр. Как и другие мониторы серии **Brilliance**, модель **190P5** снабжена технологией **LightFrame** последней версии, которая обеспечивает улучшенное качество отображения окон с фото- и видеоматериалами на Web-страничках и в электронных документах.

Еще одна новинка, 20-дюймовый жидкокристаллический монитор **Philips 200P4** (тоже из серии **Brilliance**) предназначается для особо взыскательных потребителей. Главное его достоинство, по мнению производителя, это низкое энергопотребление. А на десерт специалисты **Philips Consumer Electronics** оставили проектор **Astaire Deluxe**, снабженный схемами улучшения изображения при просмотре фильмов с DVD-дисков. **Филипп Кузьмин**



Новые ЖК-мониторы Philips предназначаются для требовательных покупателей.

НОВОСТИ

Фотостудия от Nikon



Nikon CoolPix 8700.

Компания **Nikon** представила свое новое детище. Компактная и стильная камера **CoolPix 8700** создана для тех профессионалов, кто пробует новые подходы и приемы в творчестве. Фотокамера оборудована матрицей с 8,0 млн. эффективных пикселей, которая позволяет делать снимки со сверхвысоким разрешением. Восьмикратный вариообъектив **Nikkor** поможет получше скомпоновать кадр. Камера оборудована большим поворотным ЖК-монитором и усовершенствованным электронном видоискателем с высоким разрешением, дающим контрастное и четкое изображение кадра. Довольно компактный и легкий корпус из магниевого сплава сконструирован так, чтобы обеспечить устройству максимальную долговечность и удобство в обращении..

Следующая новинка от **Nikon** — мобильный накопитель **CoolWalker MSV-01** объемом 30 Гбайт, предназначаемый для хранения цифровых фотографий. Большой 2,5-дюймовый дисплей обеспечивает просмотр списка фотографий до или после копирования снимков на жесткий диск, чтобы сохранить энергию батареи фотокамеры для съемки, не расходуя ее на просмотр. Набор функций включает поворот, увеличение, показ гистограммы и EXIF-данных снимка. Четырехкнопочный переключатель обеспечивает легкое удаление, перемещение, копирование и переименование файлов. MSV-01 имеет скоростной интерфейс USB 2.0, а также дополнительные переходники для карточек памяти форматов SD, MMC, SM и MS.

И наконец, новый программный пакет от **Nikon** — PictureProject — помимо стандартных функций для работы с фото имеет возможность создавать слайд-шоу с музыкальным сопровождением. Производитель обещает, что этот пакет скоро войдет в комплект всех новых камер от **Nikon**.
Филипп Кузьмин

редакционная
подписка!



ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ

Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW + 2CD
6 месяцев - **600** рублей
12 месяцев - **1200** рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________

☐ На 12 месяцев, начиная с ______________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________________

индекс ______________ город ______________

улица, дом, квартира ______________________________

телефон ______________ подпись ______________ сумма оплаты ______________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" с 2004 г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Радиокомплект-компьютер»** URL: **www.rtkk.ru** ТЕЛ.: **(095)741-6578** ЦЕНА: **$55 и $38**

Властелин колец: две башни

Приличная одежда для резвого компьютера

Компьютерные корпуса вертикального исполнения, называемые башнями, навевают мне мысли о древних замках, рыцарях, эльфах, гномах и прочих обитателях мира фэнтези. И вот с тех пор как к нам в редакцию поступили два таких корпуса, я совсем потерял сон. Все думаю приобрести себе такие, но не могу выбрать.

Оба корпуса выполнены по стандарту ATX и имеют размер «средняя башня» (midi tower). Они схожи, словно братья-близнецы, которых различают только по каким-нибудь особым приметам, вроде родинки. Поэтому рассказывать я буду об одном из них, а в конце перечислю немногочисленные отличия второго.

«Башня» **PTKK-720-1-350** выкрашена в белый цвет, а потому сразу привлекает к себе внимание. На передней панели у нее, помимо обычных портов USB, гнезд для микрофона и наушников, прикрытых аккуратной крышечкой, расположены два стеклянных столба-аппликации, которые при включенном блоке питания завораживают зрителей, переливаясь всеми цветами радуги — очень красиво, особенно в темноте. Особый шик придает этому корпусу прозрачная стенка, в которую встроен вентилятор. Правда, она заставит сборщика выбирать более красивые комплектующие и аккуратнее прокладывать кабели внутри системного блока. Кстати, открывается корпус без помощи отвертки.

А открыть его уже пора, ведь внешняя привлекательность для нас не самое главное. Что же внутри? Во-первых, мощный блок питания — 350 Вт, оснащенный семью выходными разъемами для накопителей и, конечно же, 12-вольтовым квадратным разъемом для системных плат с Pentium 4. Внутри блока питания мы обнаружили хороший сетевой фильтр, который предохранит компьютер от помех по линиям электропитания. Во-вторых, внутри корпуса просторно. Коробочку можно набить всем необходимым — своего часа ждут четыре внешних отсека на 5,25 дюйма, два 3,5-дюймовых внешних отсека и пять внутренних для жестких дисков, для охлаждения которых на передней панели предусмотрены посадочные места для двух вентиляторов. Третий вентилятор (или четвертый, если считать и тот, что имплантирован на прозрачной стенке корпуса и предназначен для охлаждения процессора) можно разместить на задней панели. Но тут нужно быть внимательным — для крепления понадобится специальный кронштейн.

Кроме всего вышеперечисленного внутри корпуса мы обнаружили сетевой кабель питания и пакетик с винтами, необходимыми для сборки компьютера.

Чем же эти братья различаются? Во-первых, лицом. На передней панели второго корпуса нет дополнительных входов-выходов (они находятся сбоку) и светящихся стеклянных столбов. Но он не выглядит серым и обыденным благодаря небросским украшениям. Во-вторых, корпуса разнятся с тылу. На задней панели второго брата (модель **PTKK-2719-1-300**) есть место для установки двух вентиляторов. В-третьих, они различаются и сбоку. Обе стенки второго корпуса непрозрачные, лишенные вентиляторов. И, наконец, четвертое отличие — «пламенный мотор». Надеюсь, что блок питания в вашем компьютере никогда не воспламенится в прямом смысле слова, но все же — у второго системного блока он послабее, мощностью 300 Вт. Конденсаторы в нем не столь емкие — 330 мкФ вместо 470. Разъемов для подключения накопителей всего пять и размещены они всего на двух косичках из довольно тонких проводов. В остальных отношениях эти корпуса — близнецы-братья.

Корпус **PTKK-720-1-350** я бы порекомендовал тем читателям, кто собирает мощный системный блок (и потому нуждается в дополнительном охлаждении процессора) шикарного вида. Действительно, светящийся компьютер — это нечто! Младший брат **PTKK-2719-1-300** приглянется тем, кто собирает компьютер, который должен вписаться в достаточно строгий интерьер, где нет места ярким кричащим вещам.

Сергей Никитин

PTKK-720-1-350



Компьютер в корпусе *PTKK-720-1-350* создаст в комнате праздничную иллюминацию.

PTKK-2719-1-300 



***PTKK-2719-1-300* — корпус для строго оформленного компьютера.**

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Trust** URL: **www.trust.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Эргодата»** URL: **www.ergodata.ru** ТЕЛ.: **(095)787-5911** ЦЕНА: **193 евро**

Наступление цифрового фото

Цифровой фотокомбайн

TRUST 922Z POWERC@M OPTICAL ZOOM C330

Все: приходит конец традиционной схеме получения фотографий: покупка пленки — ее «отщелкивание» — проявка и печать в фотомастерской. Цифровые фотоаппараты распространяются все шире, становятся совершеннее и, что немаловажно, доступнее как по цене, так и по сложности освоения. Да что там говорить, если цифровые камеры (не только фото, но и видео!) сегодня есть даже в мобильных телефонах! Ведь сколько можно сэкономить времени, сил и денег, если опустить всю мороку с пленкой и фотомастерской; гораздо приятнее, сфотографировав на «цифру», загрузить файлы в компьютер, а потом распечатать то, что нужно, поместить в фотоальбом на жестком диске или выложить на домашнюю страничку в Интернете. Так что давайте познакомимся с цифровым фотоаппаратом Trust 922Z PowerC@m Optical Zoom — с его помощью можно делать все перечисленное.



Trust 922Z PowerC@m имеет трехкратный оптический зум.

Для тех, кто только присматривается к цифровым камерам, важно сразу получить полный набор — все необходимое для того, чтобы снимать, передавать в компьютер и работать с получившимися кадрами, уже есть в комплекте поставки. Это аккумулятор, устройство для его перезарядки, небольшой штатив, USB-кабель для связи с компьютером, сумочка и шнурок для переноски аппарата, необходимые драйверы и программы. Кстати, в Windows 2000 и XP никакие драйверы вообще не нужны; соединив компьютер и фотоаппарат USB-кабелем, вы вскоре найдете в Проводнике новый сменный накопитель, на котором и обнаружите всю информацию. К сожалению, в комплект поставки не входит карта памяти (можно использовать карточки двух типов: Secure Digital и MultiMedia Card), но фотоаппарат оборудован встроенной памятью объемом 16 Мбайт. Так что фотографировать можно сразу, разве что аккумулятор придется подзарядить.

Trust 922Z рассчитан на любителей фотографии и имеет довольно неплохие основные параметры для своего класса. Перечислим их: разрешение фотодатчика 3,1 мегапиксела, трехкратный оптический зум (объектив с фокусным расстоянием 5,8-17,4 мм и светосилой F2,8-4,8), четырехкратный цифровой зум и небольшие размеры — 61x96x32 мм. Последнее очень удобно — устройство не займет в багаже много места, которого так не хватает при сборах в путешествие! Как всегда за каждым плюсом тянется свой минус. Для уменьшения размеров фирма применила нестандартный аккумулятор, поэтому батарейки для **Trust 922Z** в ближайшем ларьке не купишь. Как и положено, внутрь фотоаппарата встроен «микропрофессор», умеющий делать множество полезных вещей — уменьшать эффект красных глаз, снимать по три кадра подряд, подсвечивать объект, настраивать баланс белого цвета и тому подобное.

Сейчас производители стараются сделать все устройства комбинированными, и **Trust 922Z** не стал исключением. Помимо фотоаппарата вы получаете еще видеокамеру (записывается последовательность со скоростью 15-20 кадров размером в секунду плюс голос) и диктофон. С последним, к сожалению, все не очень гладко — звук записывается с шумом, и качество у него могло быть и получше.

Аппарат оснащен небольшим цветным жидкокристаллическим дисплеем с диагональю 4 см. Он служит видоискателем, а заодно отображает и служебную информацию об уровне зарядки батарей, различных параметрах (разрешение, качество, вспышка) и режимах (видео или фотосъемка). С его помощью можно просмотреть уже отснятое и попутешествовать по меню для того, чтобы нужным образом настроить различные параметры. Информация о свободном месте в памяти отображается совсем не так, как на компьютере. Вместо мегабайтов вы увидите, сколько кадров еще можно нащелкать. Раз уж мы заговорили об объеме — на внутреннюю память можно записать до 340 фотографий при наихудшем разрешении 640x480 и до 15 фото при номинальном разрешении 2048x1536, а на карту памяти объемом 256 Мбайт помещается более 1000 фотографий среднего качества. Есть режим программного увеличения разрешения, в котором получается картинка на 5 мегапикселей.

Есть у аппарата **Trust** и недостатки. Как и у большинства других любительских цифровых фотоаппаратов, в **Trust 922Z** с момента нажатия на спуск до момента съемки проходит более секунды, за это время объект может «убежать». Еще отметим ранее упомянутое отсутствие карточки памяти в комплекте, а также полное отсутствие инструкции на русском языке (это особенно обидно из-за того, что руководство пользователя аж на 14 языках). Хотя по большому счету инструкция не особенно нужна, управление интуитивное. Переключатель режимов выполнен в виде вращающегося колесика и снабжен понятными значками, как, впрочем, и все остальные органы управления. Кроме того, нетерпеливым фотографам может не понравиться слишком большое время записи кадров, сделанных с максимальным качеством. Но если выставить средние настройки, все будет в порядке.

Всем, кто созрел для того, чтобы расстаться с пленкой и начать осваивать «цифру», можно рекомендовать этот небольшой цифровой аппарат с отличным комплектом поставки и вполне приемлемым для начинающего фотографа качеством съемки. **Сергей Никитин**

Вердикт ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Trust** URL: **www.trust.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Эргодата»** URL: **www.ergodata.ru** ТЕЛ.: **(095)787-5911** ЦЕНА: **42 евро**

Оптический радиомонстр

Держи ее обеими руками!

TRUST 460LR

В Мышиная эволюция протекает очень медленно. По сравнению с остальными комплектующими, обитающими на геймерском столе и в недрах системного блока, хвостатый «девайс» проживает долгую жизнь.

У многих геймеров по столу до сих пор бегает допотопный механический грызун с шариком в животе, но знаете ли вы, что в процессе эволюции шарик давно превратился в оптический сенсор? Я думаю, что для современного геймера оптическая мышь — самый привлекательный вариант; механическую, к примеру, раз в неделю желательно чистить, иначе ее скорость катастрофически упадет, а точность работы снизится настолько, что попасть во врага из снайперской винтовки с двух метров будет невозможно даже для самого натренированного хитмана. Вдобавок ко всему оптика ныне совершенно недорога: самый закоренелый скряга может ее себе позволить. А если в вашем кармане завалялись несколько лишних звонких монет, вы можете доплатить за удобство, получив еще и бесхвостое устройство. Именно такое — под названием **Trust 460LR** — попало к нам в руки.

Trust 460LR — оптическая радиомышь, работающая на двух батарейках типа AAA. Ничего революционного в дизайне мышки я не заметил. Это стандартный обтекаемый грызун, немного утяжеленный и одинаково хорошо лежащий как в левой руке, так и в правой.

Скажу честно: пять кнопок, две из которых программируемые, расположены не самым удачным образом, особенно неудобными оказались кнопки, осевшие на левом боку грызуна (я с завидным постоянством на них нажимал, сам того не желая). Безусловно, такая ультрасовременная мышка, как **Trust 460LR**, не могла остаться без колеса прокрутки. Колесико сие чрезвычайно удобное и, что приятно удивило, программируемое. К примеру, у меня нажатие на колесико открывает браузер, а две вездесущие боковые кнопки имитируют нажатие на экранные кнопки <Back> и <Forward>.


***Trust 460LR* — одноглазое чудище без поводка.**

Как же грызун ведет себя в игровых баталиях? Сказать, что игры — стихия **Trust 460LR**, я бы не осмелился, но и называть ее офисной крысой не стану. Самое ощутимое преимущество при управлении мышкой Trust получат любители стратегий, RPG и военных игр.

Благодаря точному наведению и приемлемой чувствительности мне удавалось аккуратно и быстро выбирать большие отряды воинов и крестьян, а также быстро уносить ноги после неудавшегося штурма крепости или лагеря противника.

Паспортное разрешение мышки 800 точек на дюйм, что уже давно не рекорд. Еще пару лет назад можно было разыскать двуглазого монстра (с двумя оптическими сенсорами), способного разглядеть 1600 точек на дюйм. Сильно огорчила слабость свечения светодиода. У меня случались



моменты, когда грызун на немного неровной поверхности терял пол под лапами, и из-за небольшого пролета между ковриком и животом мышки передвинуть указатель было невозможно. Для сравнения замечу, что мыши породы Logitech хорошо себя чувствуют, будучи приподнятыми на высоту до 6 мм.

Как же беспроводная мышка **Trust** общается с компьютером? Ответ прост — через радиопередатчик, встроенный в базу, которая подключается к порту PS/2. Поработав с мышью, вы ставите ее на базу, где подзаряжаются внутренние аккумуляторы — очень удобно. Радиоканал работает отменно. Например, базу можно поставить на системный блок или даже на пол. В моем случае даже в экстремальных условиях на расстоянии до трех метров практически отсутствовали мертвые зоны.

Но что же, кроме мышки и удобной базы с радиопередатчиком внутри, мы получим мы за кровно заработанные деньги? Ничего ценного. Как обычно прилагается инструкция по установке и эксплуатации, в которой, как ни печально, на русском ни слова, а также перфокарта с драйверами.

Trust 460LR — явно не потомственный грызун, у него нет громкой родословной, но имеется приятный дизайн, продуманная эргономика и неплохие технические характеристики. Все это оставляет ему шанс хотя бы на время поселиться на столах геймеров. **Алексей Морозов**

Вердикт ★★★☆☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Biostar** URL: **www.biostar.com.tw** ЦЕНА: **$82**

Biostar для Superstar

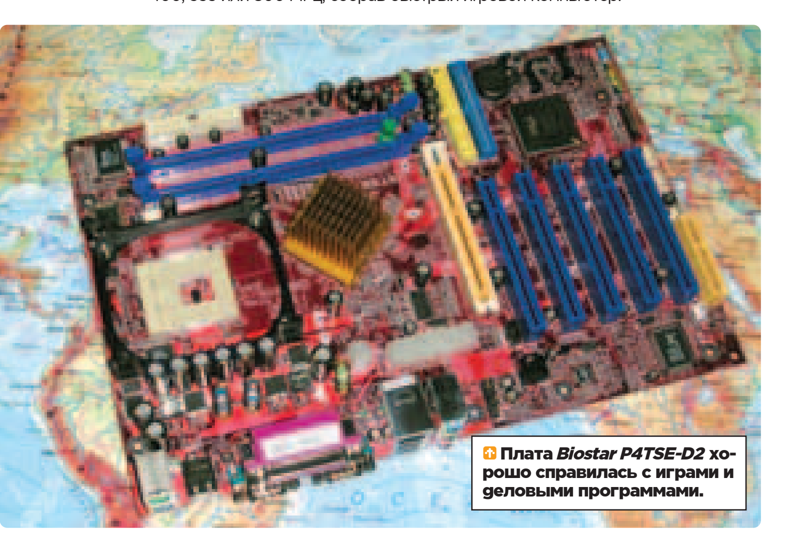


Урезанная плата войдет в компактный корпус



Чем дальше, тем больше комплектующие для компьютера становятся похожи на детские кубики и конструкторы Lego. Взгляните, например, на системную плату *Biostar P4TSE-D2*. Ярко-синие разъемы PCI, розовые гнезда AGP и CNR и золотистый радиатор на главной микросхеме чипсета обязательно привлекут внимание малышей. Однако мы не станем долго задерживаться на внешнем виде, а перейдем к устройству платы.

В **Biostar P4TSE-D2** используется чипсет Intel 865PE, предназначенный для процессоров Pentium 4 и Celeron. Согласно документации в нее можно установить процессор с тактовой частотой до 3,2 ГГц и частотой системной шины 400, 533 или 800 МГц, собрав быстрый игровой компьютер.



Плата *Biostar P4TSE-D2* хорошо справилась с играми и деловыми программами.

Производитель постарался сделать плату **P4TSE-D2** как можно более компактной и недорогой, а потому пошел на некоторые ограничения. Первое - сократил число гнезд для модулей памяти. Вместо четырех разъемов, на которые рассчитан чипсет, установлено всего два. Поэтому максимальный объем памяти получился 2 Гбайт вместо 4 Гбайт.

В плату встроена шестиканальная звуковая микросхема C-Media CMI-9739A. Она дает неплохое пространственное звучание в играх (отлично слышно, откуда летят гранаты) и имеет встроенный десятиполосный эквалайзер с двенадцатью вариантами его настроек под музыку разных жанров. Еще одна забавная вещь: в драйверах можно выбрать 23 вида обстановки, которую должен эмулировать звуковой процессор. Помимо обычных комнат и коридоров здесь есть ванна, пещера, ангар, аллея, город, лес, горы, равнина и даже парковочная стоянка. Сочный звук потрясает до глубины души, но, к сожалению, микросхема создает лишний шум, хотя и негромкий. Через наушники, подключенные к выходу платы, я расслышал тарахтение двигателя CD-накопителя, звуки от распахивающихся на экране окон и перемещающихся головок жесткого диска. Честно скажу, я ощутил себя доктором, который прослушивает компьютер через стетоскоп. Впрочем, если вы выберете **Biostar P4TSE-D2**, никто не помешает вам установить внешнюю звуковую плату Creative, отключив внутреннюю аудиомикросхему.

В стабилизаторе напряжения ядра процессора фирма применила недорогую двухфазную схему преобразователя вместо обычно используемой трехфазной. Такая схема позволяет сэкономить на числе транзисторов и катушек, сделав плату более дешевой для геймера, однако немного увеличивает уровень пульсаций, т. е. шума на шинах питания, что плохо.

Помимо обычного набора последовательных и параллельных портов на **Biostar P4TSE-D2** имеются два разъема для модных ныне жестких дисков с последовательным интерфейсом Serial ATA. Из двух таких дисков можно собрать RAID-массив, повысив производительность машины. Предусмотрен Ethernet-контроллер, через который компьютер подключается к локальной сети или Интернету по выделенной линии. С краю платы находится розовый разъем CNR, предназначенный для дешевых модемов, лишенных собственного сигнального процессора. Такие модемы стоят недорого (в пределах $20), поскольку используют центральный процессор компьютера. Их недостаток — пониженная надежность связи в том случае, когда на машине запущено много задач одновременно.

Программа BIOS в плате Biostar позволяет включить интеллектуальную систему управления вентиляторами: они будут вращаться тем быстрее, чем выше температура кристалла процессора и воздуха внутри корпуса. Для разгонщиков предусмотрена возможность повышать напряжение питания ядра процессора и модулей памяти, но, к сожалению, нельзя менять напряжение питания и частоту на шине AGP.

Конструкцию платы **Biostar** безупречной не назовешь: разъемы для модулей памяти находятся слишком близко от гнезда AGP, поэтому для смены памяти может потребоваться извлечь графический адаптер. Впрочем, этот недостаток проявится только при модернизации, никак не повлияв на вашу результативность игры в **Silent Storm.** В комплекте поставляются программы Norton Internet Security и Norton Ghost. Первая поможет защититься от вирусов, хакеров и шпионов, вторая пригодится для быстрого восстановления содержимого жестких дисков, если, например, на нем развалится операционная система.

В нашей лаборатории плата **P4TSE-D2** работала надежно. При установке системы Windows XP и драйверов никаких проблем не возникло. Мы испытывали плату с процессором Pentium 4 на 2,8 ГГц, двумя 256-Мбайт модулями памяти DDR333 и графическим адаптером Radeon 9700 Pro с 128-Мбайт видеопамятью.

Скоростные результаты получились очень неплохие: на тесте PC Magazine Business Winstone 2004 — 21 балл, а в Futuremark 3Dmark03 — 5033 балла. В общем, эта плата работает быстро как с офисными программами типа Word, Excel и PowerPoint, так и с игрушками.

Рекомендуем **Biostar P4TSE-D2** тем читателям, кто экономит деньги и собирает себе игровую машину в компактном корпусе. **Иван Рогожкин**



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **DEPO Computers** URL: **www.depo.ru** ТЕЛ.: **(095)969-2215** ЦЕНА: **$954**

Приглашаем в игровое DEPO

Игровой первенец от именитого производителя

DEPO EGO 465

Хотите сменить облик домашнего компьютера? Игровой системный блок *Ego 465* компании *DEPO Computers*, почти полностью оформленный в антрацитово-черных цветах, смотрится очень эффектно. Строгие прямоугольные грани удачно оттенены округлыми элементами оформления, в частности темно-серой вставкой на передней панели. Поскольку сегодня можно без труда приобрести черные монитор и колонки (мышь и клавиатура есть в комплекте), вы легко украсите свой рабочий стол выполненным в едином стиле компьютерным набором.

Ну что ж, исследуем **Ego** повнимательнее. Первый же взгляд открывает любопытные детали. На передней панели за довольно тугой крышечкой скрыты два порта USB и разъемы для микрофона и наушников. Еще шесть портов USB расположены на задней панели. Теперь заглянем внутрь. Без отвертки корпус не откроешь (боковые крышки крепятся обычными винтами), что может не понравиться любителям развинчивать корпус по пять раз на дню. Но как только вы его откроете, перед вами предстанет очень жизнеутверждающая картина. Что же вы увидите? Яркую системную плату от компании **Gigabyte** с разноцветными разъемами. На нее установлены 2,8-ГГц процессор Pentium 4 с технологией Hyper-Threading и два модуля быстрой оперативной памяти DDR400 производства Kingston, работающие в двухканальном режиме. На системной плате также есть встроенные звуковая микросхема и сетевой контроллер, причем микросхема северного моста чипсета охлаждается радиатором.

Беспроводный комплект из мультимедиа-клавиатуры и мыши позволяет работать хоть на диване, хоть на корточках.

В машине установлены флоппи-дисковод, жесткий диск Seagate Barracuda (стандарта Parallel ATA, несмотря на то, что системная плата может работать и с дисками Serial ATA) емкостью 120 Гбайт с частотой вращения шпинделя 7200 об/мин и комбинированный оптический накопитель DVD-ROM/CR-RW. Приятно, что кабели очень аккуратно свернуты, не мешают ни воздушному потоку, ни модернизации. На задней панели имеется дополнительный вентилятор. Напротив процессора (на боковой крышке) расположен специальный раструб — он рассеивает подушку горячего воздуха, которая могла бы привести к перегреву процессора и сбоям в работе всей машины.



Компьютер *DEPO Ego 465* выглядит стильно и эффектно.

Видеоподсистема компьютера собрана на плате 3D-акселератора ATI Radeon 9600SE со 128-Мбайт видеопамятью. Плата эта, надо сказать, несколько слабовата для уважающего себя геймера, предпочитающего трехмерные игры. Именно из-за Radeon 9600SE эта мощная система набрала всего 1664 балла в тесте Futuremark 3DMark2003. Отметим еще не очень мощный для такой машины блок питания (всего 250 Вт).

Возможности расширения у системы DEPO неплохие: свободны три гнезда PCI, три внешних отсека для установки 5,25-дюймовых накопителей и один внутренний отсек для второго жесткого диска.

На протестированной нами машине были инсталлированы русская версия системы **Microsoft Windows XP Home Edition** и антивирус **Panda Titanium AntiVirus 2004.**

В протестированный нами набор входил комплект **Microsoft Wireless Optical Desktop 2.0a,** состоящий из беспроводной клавиатуры **Microsoft Wireless Multimedia Keyboard 1.0a** и беспроводной оптической мыши **Microsoft Optical Mouse 2.0a,** а также приемника. Такой набор — лучшая гарантия хорошей совместимости с операционной системой. Клавиши нажимаются очень приятно, давая четкое тактильное ощущение срабатывания. В верхней части клавиатуры расположен кнопочный пульт для управления плеером и вызова часто используемых программ и папок. Функциональные клавиши F1-F12 дополнены дополнительными функциями Help, Undo, Redo, Open, Close и т. д. Жаль, что символы кириллицы нанесены на клавиши тем же цветом, что и латиницы, а клавиши PgUp, PgDn, Home и End расположены нестандартно. Мышь снабжена двумя кнопками и колесом прокрутки, причем на последнее можно нажимать не только вниз, но и влево или вправо.

Итак, стильный и почти бесшумный (и это несмотря на наличие дополнительного вентилятора!) системный блок **DEPO Ego 465** идеально устроит тех домашних пользователей, кто работает, развлекается, учится или просто бродит по Интернету. А вот истинным геймерам придется заказывать немного другую конфигурацию — с более мощным графическим акселератором и 300-Вт блоком питания.

Сергей Никитин ★★★★½

СДЕЛАЙ САМ

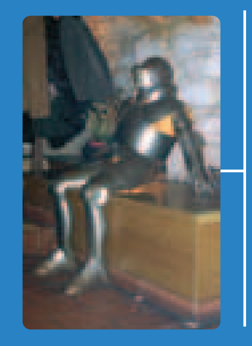
Выбираем корпус

В здоровом теле — здоровый дух. И если вы хотите иметь надежный и удобный компьютер, без хорошего корпуса с высококачественным блоком питания не обойтись. Иван Рогожкин

Внимательные читатели нашего журнала знают, что в рубрике «СДЕЛАЙ САМ» мы уже рассказывали о том, как собрать мощный игровой компьютер, заменить звуковую и графическую платы, обновить процессор, организовать дисковый массив и даже записать на компьютер видео и звук. Начиная с этого номера мы начнем делиться с вами бесценным опытом по выбору различных устройств. Начнем, конечно же, с корпуса — важнейшей составной части компьютера.

Учтите, что корпус, как правило, продается вместе с установленным в нем блоком питания, причем стоимость делится между ними примерно поровну. Мы не будем подробно останавливаться на таких вопросах, как габаритные размеры и дизайн. О вкусах не спорят, пусть каждый сам выберет расцветку и оформление себе по вкусу. Ради экономии ваших трудозатрат мы сначала перечислим те вещи, которые можно выяснить, не открывая корпуса, затем перейдем к его исследованию изнутри. Как рабовладелец, покупающий себе нового раба, вы вольны изучать претендента как вам хочется.

Не всем советам, которые мы приводим в этой статье, можно следовать при покупке в магазине. Так, вряд ли кто из продавцов позволит вам открыть корпус, извлечь блок питания и снять с него крышку для того, чтобы заглянуть внутрь. Однако если кто-либо из ваших товарищей уже приобрел аналогичный корпус, вы наверняка сможете уговорить его показать начинку аппарата.



ПРАВИЛО №1

НЕ ЭКОНОМЬТЕ НА КОРПУСЕ

Экономить на корпусе при сборке мощного игрового компьютера — все равно, что пытаться нарастить бицепсы, не прибегая к специальной диете. Быстрая машина должна хорошо охлаждаться и снабжаться электричеством (а это — задачи корпуса и встроенного в него блока питания), иначе перегревов и сбоев не избежать.



ПРАВИЛО №2

РЕШАЙТЕ ПРОБЛЕМЫ В КОМПЛЕКСЕ

Характеристики корпуса тесно связаны с параметрами системной платы и накопителей, которые используются в компьютере. Например, в корпус стандарта miniATX полноразмерная системная плата формата ATX просто не войдет. Мощность блока питания должна быть достаточной для работы не только процессора, но и всех остальных устройств, которые вы собираетесь подключить — жестких дисков, оптических накопителей, графического акселератора и автомобильного прикуривателя (шутка). Внутри корпуса должно быть достаточно отсеков для различных устройств.

ПРАВИЛО №3

ИЗБЕГАЙТЕ НЕСТАНДАРТНЫХ КОНСТРУКЦИЙ

Компьютер в нестандартном исполнении может выглядеть импозантно, но самому собирать и впоследствии модернизировать такой аппарат мы не рекомендуем. Проблем в таком случае возникнет много, начиная от высоких цен на выпускаемые малыми тиражами комплектующие и заканчивая трудностями их поиска.





ШАГ №1

ПОИЩИТЕ USB-ПОРТЫ И ЗВУКОВЫЕ ГНЕЗДА

Флоппи-дисководы скоро отживут свое, и основная причина этому — широкое распространение компактных и емких флэш-дисков, подключаемых к порту USB. А поскольку каждый раз вставлять флэш-диск в разъем на задней панели системного блока неудобно, производители стали оснащать корпуса USB-разъемами, расположенными спереди. Как правило, такие разъемы соседствуют со звуковыми гнездами (выход на наушники и микрофонный вход), иногда располагаясь под крышкой. Обратите внимание: на рисунке показан отсек с посадочными местами под все перечисленные выше гнезда и гнездо IEEE-1394, но не со всеми разъемами (только USB). Выбирайте такие корпуса, чтобы на их передней панели имелись все нужные вам интерфейсы и не требовалось покупать дополнительные переходники.





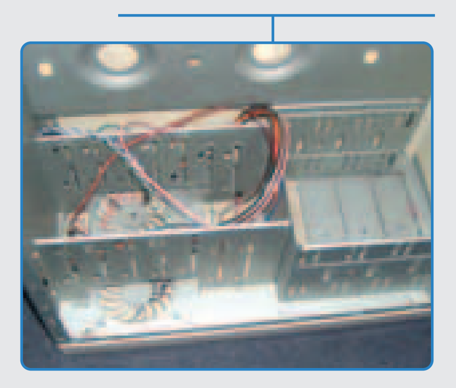
ШАГ №2

ВЗГЛЯНИТЕ НА РЕШЕТКИ ВЕНТИЛЯТОРОВ

Решетка из хромированной проволоки приятно выглядит, оказывает минимальное сопротивление воздушному потоку и как следствие почти не шумит. Если решетка вентилятора выштампована из стали и имеет острые края, можете ожидать повышенной шумности и ослабленного воздушного потока, а значит, ухудшенного теплоотвода.

ШАГ №3
ПОСЧИТАЙТЕ ЧИСЛО ОТСЕКОВ ДЛЯ НАКОПИТЕЛЕЙ

Снимите крышку корпуса, обратив внимание на то, как она закреплена (потребуется ли для этого отвертка?). Пересчитайте число отсеков. Они бывают трех- и пятидюймовые, внутренние и внешние. Во внутренние отсеки устанавливают устройства, которые не требуют доступа извне, например жесткие диски. Внешние отсеки используют для CD-ROM и DVD-ROM, флоппи-дисководов, магнитооптических накопителей, звуковых панелей (подобных той, что поставляется с платой Creative Audigy Platinum) и сложных систем термоконтроля. В общем, чем больше у вас фантазии, тем большее число отсеков вам понадобится.



ШАГ №4
ПРОЧТИТЕ НАДПИСИ НА БЛОКЕ ПИТАНИЯ

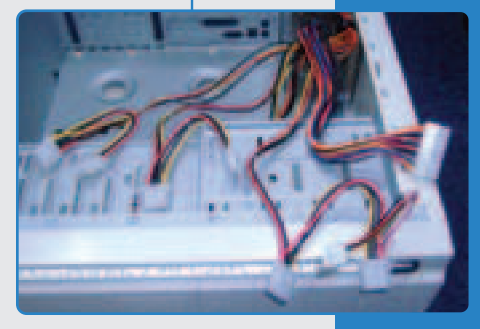
Вы должны выяснить две вещи: общую мощность и то, есть ли в блоке питания схемы, регулирующие скорость вращения его вентиляторов в зависимости от температуры. Для компьютера на новейшем процессоре Athlon или Pentium 4 с частотой более 3 ГГц потребуется блок питания мощностью не менее 300 Вт, особенно если вы планируете использовать самый быстрый 3D-акселератор.

Блок питания, регулирующий скорость вращения вентилятора в зависимости от температуры, шумит меньше обычного, но и прокачивает меньше воздуха через системный блок, из-за чего может потребоваться установка лишнего дополнительного вентилятора.

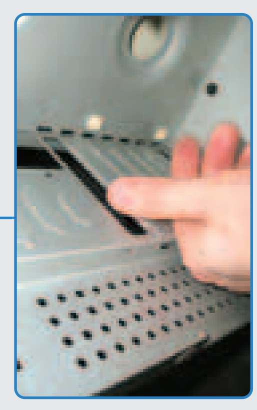


ШАГ №5
ПОСЧИТАЙТЕ ЧИСЛО РАЗЪЕМОВ

Пересчитайте разъемы для подачи питания на накопители, их должно быть не менее шести. Обратите внимание, на скольких косичках размещены эти разъемы. Если вы собираете мощный компьютер или планируете проводить модернизацию, откажитесь от блока питания, в котором все разъемы для накопителей размещены лишь на двух косичках. Оцените толщину проводов, подводящих питание к устройствам. Чем она больше, тем лучше — пусть это вас не смущает.







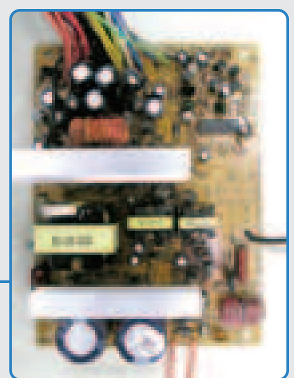
ШАГ №6
ПОТРОГАЙТЕ ШТАМПОВАННЫЕ КРАЯ

Будьте осторожны: если края не обработаны, вы можете порезать пальцы. Предупреждая травматизм при сборке и модернизации, выбирайте корпус с обработанными краями штампованных деталей — они должны быть завальцованы или сточены.

ШАГ №7
ИЗВЛЕКИТЕ БЛОК ПИТАНИЯ

Снимите крышку блока питания и внимательно исследуйте его содержимое. Отдавайте предпочтение тем блокам, в которых на внутренней стороне крышки прикреплен массивный дроссель (см. фото). Проверьте емкость электролитических конденсаторов (два черных или синих цилиндра) — она должна быть не менее 470 мкФ. Избегайте блоков питания с конденсаторами на 330 или 220 мкФ.





ШАГ №8
ПРОВЕРЬТЕ КОМПОНЕНТЫ НА ПЛАТЕ

Исследуйте печатную плату блока питания: все ли компоненты впаяны, не заменены ли дроссели перемычками? Некоторые производители ради экономии исключают некоторые элементы сетевого фильтра (см. фото платы от сгоревшего блока питания), из-за чего компьютер становится неустойчив к пульсациям и помехам в электросети.

ШАГ №9
СДЕЛАЙТЕ ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ВЫБОР

Выберите лучшую модель, которая не только прекрасно выглядит, но и в наибольшей степени удовлетворяет нашим рекомендациям. Приобретите, если потребуется, дополнительные вентиляторы для установки внутрь.



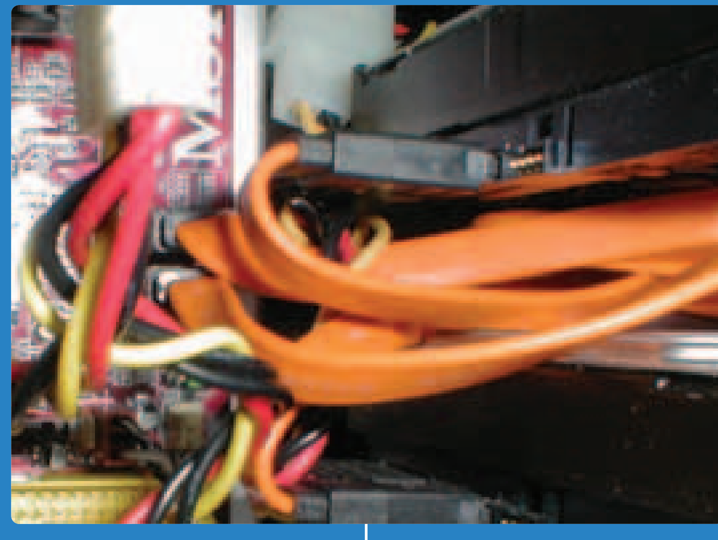
Итак, если вы следовали нашим рекомендациям, у вас появилось множество дополнительных доводов «за» и «против» той или иной модели. Надеемся, что вы выбрали удачный корпус, который будет служить долго и надежно. Не забудьте поблагодарить журнал *CGW* за полезные советы.

Как это делается...

Устанавливаем массив SATA RAID в дополнение к стандартному жесткому диску EIDE.

Джоэль Дарем

Недавно мы писали о компьютере с массивом RAID-0 для операционной системы и отдельным жестким диском для хранения программ и данных. После той публикации один из читателей обратился к нам с вопросом, можно ли сделать нечто подобное у себя дома? Ведь физическое разделение операционной системы и всех прочих данных, с одной стороны, увеличивает быстродействие компьютера, с другой — гарантирует безопасность ценной информации. Причем главная особенность такой конфигурации заключается в том, что OS должна быть установлена на диске, подключенном через отдельный контроллер, а не просто на отдельном разделе винчестера. Сегодня мы расскажем, как в домашних условиях создать компьютер с массивом SATA RAID-0 для операционной системы и отдельным диском для программ и данных. Предупреждение! Прежде чем приступать к работе, скопируйте куда-нибудь всю ценную информацию, т.к. в процессе создания этой конфигурации все данные на жестких дисках будут уничтожены.



ШАГ №1
Раздобудьте необходимые компоненты

Вам потребуются два одинаковых SATA-диска для раздела с операционной системой (OS partition) – мы использовали для этой цели два винчестера Seagate Barracuda емкостью по 80GB. Для раздела, предназначенного для хранения информации (data partition), используйте диск Ultra ATA/133 или ATA/100. Мы, например, выбрали диск Seagate Barracuda ATA/100 120GB. Материнская плата на компьютере должна поддерживать SATA RAID — в противном случае вам потребуется карта расширения SATA RAID. Использованная нами плата от MSI имела встроенный контроллер SATA RAID. Вам также потребуется дискета с драйвером для контроллера RAID. Если все RAID-драйверы к материнской плате поставлялись на CD, загляните в файл README — там должно быть написано, как создать дискету с драйвером.



ШАГ №2
Подсоедините кабели

Подключите SATA-диски к источнику питания с помощью соответствующих адаптеров, а затем подсоедините кабель от каждого SATA-диска к материнской плате или карте расширения RAID. Одно из преимуществ SATA заключается в том, что вам не надо беспокоиться о джамперах Master/Slave. Просто подключите диски, и они сами между собой договорятся. Затем подключите EIDE-диск к EIDE-порту материнской платы.

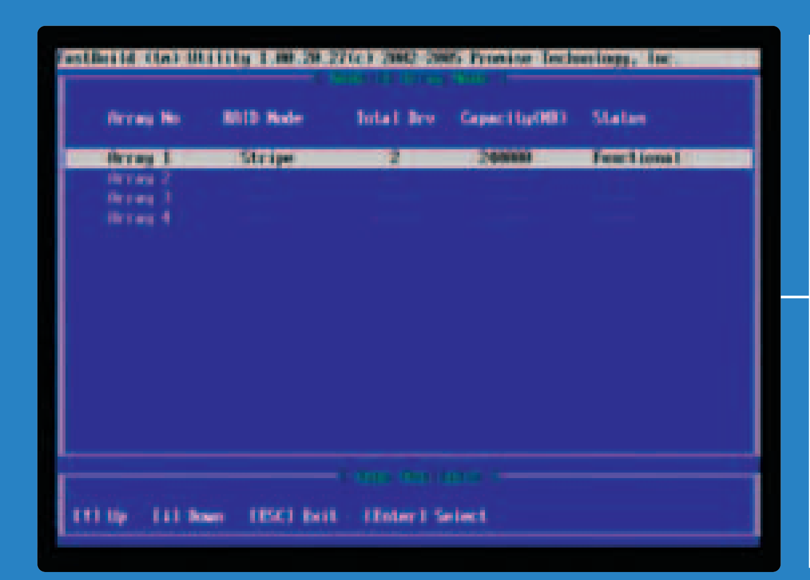
```
FastTrak S150 TX2plus (tm) BIOS Version 1.00.20.27
(c) 2002-2005 Promise Technology, Inc. All rights reserved.

ID    MODE               SIZE      TRACK-MAPPING     STATUS
1 *   2+0   Stripe       240000M   29178/255/63      Functional

Press <Ctrl-F> to enter FastBuild (tm) Utility...
```

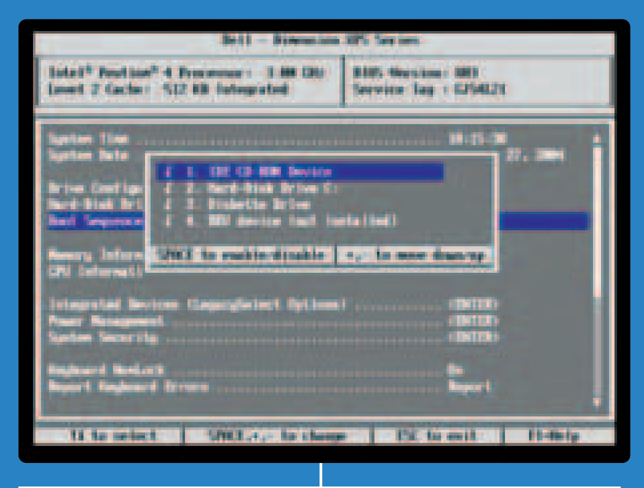
ШАГ №3
Включите компьютер, войдите в программу RAID Setup и задайте конфигурацию RAID-массива

Включите компьютер и перейдите на экран RAID BIOS, чтобы начать установку. Нам, например, чтобы войти в программу RAID Setup, потребовалось нажать в нужный момент клавишу [Tab]. Мы создадим конфигурацию RAID-0, которая свяжет между собой оба SATA-винчестера и объединит их в единый «диск». Поскольку при конфигурации RAID-0 система будет одновременно записывать и считывать информацию с обоих винчестеров, производительность компьютера существенно возрастет. Убедитесь, что программа RAID Setup определила, что к RAID-контроллеру подключены два одинаковых диска. Найдите опцию создания массива (Create Array). Выберите RAID-0 (Striping). Найдите опцию выбора дисков для включения их в RAID-массив и выберите оба SATA-диска.



ШАГ №4
Задайте размер блоков и создайте массив

В компьютерном мире уже довольно давно продолжается спор о том, какой размер блоков (stripe size) оптимален с точки зрения быстродействия системы. Под термином «stripe size» понимается размер фрагментов, на которые RAID-массив будет разбивать информацию, записываемую на входящие в него диски. Сделав размер блоков маленьким, мы увеличиваем количество дисков, на которые будет одновременно записываться информация, — при больших массивах это повышает производительность. Большие блоки уменьшают количество дисков, на которые будет одновременно записываться информация. Поскольку мы используем всего лишь два жестких диска, оптимальным размером блока для нас будет 32K или что-нибудь вроде того. Теперь найдите в программе RAID Setup опцию создания массива (Create Array). Появится предупреждение о том, что вся информация на дисках при этом будет уничтожена. Выберите «OK».



ШАГ №5
Сделайте CD-ROM и RAID загрузочными дисками

Находясь в программе RAID Setup, сделайте новый RAID-массив загрузочным диском (Boot Array). Затем войдите в BIOS и назначьте первым загрузочным диском CD-ROM, с которого вы будете устанавливать Windows. Вторым загрузочным диском назначьте RAID-массив. Не забудьте после установки Windows вновь войти в BIOS и назначить первым загрузочным диском RAID-массив.

FastTrak S150 TX2plus (tm) BIOS Version 1.00.28.27
(c) 2002-2005 Promise Technology, Inc. All rights reserved.

ID MODE SIZE TRACK-MAPPING STATUS
1 * 2+0 Stripe 240000M 29178/255/63 Functional

Press <Ctrl-F> to enter FastBuild (tm) Utility...

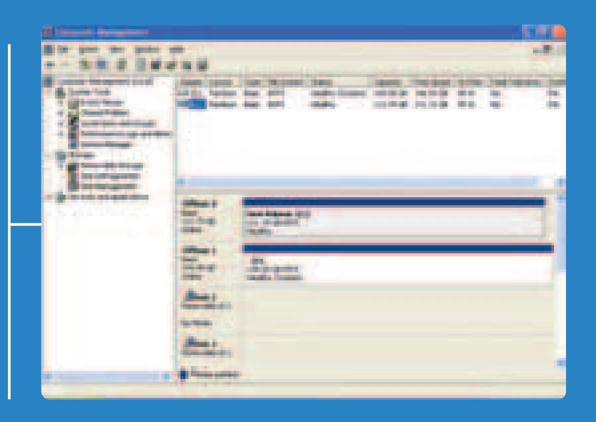
Press any key to boot from CD.._

ШАГ №6
Установите операционную систему

Мы использовали операционную систему Windows XP Pro. Вставьте инсталляционный диск в CD-ROM и перезагрузите компьютер. Нажмите на клавишу, чтобы подтвердить, что вы хотите загрузиться с CD. После появления соответствующего сообщения нажмите клавишу [F6], чтобы установить драйвер RAID. Вставьте в компьютер дискету с драйвером RAID и нажмите клавишу [S]. Следуя инструкции, установите драйвер RAID. Внимание! Windows может назвать ваш RAID контроллер «SCSI Adapter». Ничего страшного в этом нет — Windows просто ничего не знает про SATA. Установите Windows. Затем установите драйвер RAID для Windows. Теперь установите драйверы для всех остальных компонентов компьютера — материнской платы, звуковой карты, видеокарты и т.д.

ШАГ №7
Активируйте EIDE-диск

Зайдите в меню Control Panel и запустите Administrative Tools/Computer Management. На левой панели кликните на Disk Management. На правой панели должны быть показаны два фиксированных диска, а также сменные диски. Один из жестких дисков должен быть показан как «Healthy» — это наш RAID-массив. EIDE-диск будет помечен как «Unallocated». RAID-массиву может быть присвоена иная литера, чем «C», — это нормально. Кликните правой клавишей на диске, помеченном как «Unallocated», и выберите New Partition. Следуя инструкциям, создайте на нем основной раздел (Primary Partition). Имейте в виду, если вы захотите присвоить EIDE-диску литеру «C», то вам придется менять литеры оптических дисков. Чтобы изменить литеру, кликните правой клавишей на диске, выберите Change Drive Letter и следуйте инструкциям. Закончив возиться с литерами, можете удовлетворенно расслабиться. Работа завершена. Вы получили компьютер с эффективной и производительной конфигурацией жестких дисков.



Железячные истории

Лойд Кейс подключил компьютер к домашнему кинотеатру. В результате у него получилась «самая дорогая в мире игровая приставка»…

Главной сенсацией нынешней выставки Consumer Electronics Show, прошедшей в Лас-Вегасе, стали *«компьютеризированные медиацентры»* (или, как их еще называют, *«домашние кинотеатры на основе PC»*). После этого множество людей во всем мире начали на полном серьезе задумываться, не завести ли им дополнительный компьютер в гостиной, а поскольку я с подобными «развлекательными устройствами» экспериментирую на протяжении уже нескольких лет, я решил поделиться с читателями *CGW* своим бесценным опытом. Как вы знаете, основные задачи домашних кинотеатров на основе PC — показывать DVD-фильмы и видеофайлы на телеэкранах высокого разрешения с возможностью масштабирования изображения; записывать телепередачи (как TiVo-устройства); проигрывать MP3-файлы.

По логике при нынешнем уровне развития технологий использовать PC в качестве DVD-плеера, мягко говоря, бессмысленно, поскольку имеется множество недорогих моделей DVD-плееров с выходами Progressive-Scan и даже DVI, позволяющие смотреть фильмы в разрешениях стандарта HDTV. Для записи телепередач с целью последующего их просмотра существуют аппараты класса TiVo. Более того, когда корпорация Microsoft выпустила специальную версию Windows XP — Windows Media Center Edition, выяснилось, что большинство людей использует ее для просмотра на большом экране цифровых фотографий и проигрывания семейных видеозаписей, не более того. А с этими функциями прекрасно справляются и гораздо более дешевые сетевые «медиа-адаптеры».

До недавнего времени я тоже был уверен в том, что заводить компьютер для просмотра фильмов и прослушивания музыки дорого и непрактично, — пока в мои руки не попал аппарат под названием Gateway FMC-901X (его подробный обзор можно найти на сайте Extremetech.com). Внешне он представляет собой навороченный (хотя и несколько громоздкий) DVD-плеер и предназначен для подключения к домашнему кинотеатру. Фокус заключается в том, что модель, в названии которой присутствует литера «X», включает в себя еще видеокарту Radeon 9800 Pro, процессор Pentium 4 3.0GHz и жесткий диск на 200 GB. Таким образом, в моей гостиной нежданно-негаданно появился современный игровой компьютер.



Медиацентр *Gateway FMC-901X* — это мощный игровой компьютер, замаскированный под DVD-плеер. Кроме того, его 200-гигабайтный винчестер вмещает огромное количество музыки, фильмов и игр.

> **В моей гостиной нежданно-негаданно появился современный игровой компьютер.**

Но поскольку для игровых целей в этой комнате у меня уже имелся подключенный к телевизору Xbox, возник резонный вопрос: зачем мне там еще и PC? Ведь PC-игры радикально отличаются от своих приставочных собратьев и больше подходят для камерной, уединенной обстановки — когда ты сидишь за столом и таращишь глаза в монитор… Но когда я принес домой космическую леталку *X2: The Threat,* подключил к Gateway FMC-901X беспроводной джойстик Logitech и запустил игру на экране большого телевизора… я внезапно очутился в совершенно другом мире. Ощущения, полученные мной, с одной стороны, не имели ничего общего с ощущениями от обычных приставочных игрушек, а другой стороны, кардинально отличались и от того, что обычно испытываешь, сидя за компьютером. Это было просто что-то невероятное!

Кроме того, существует довольно много игр, поддерживающих режим Hot-Seat. Мы с друзьями эксперимента ради сыграли несколько партий в несложную, но увлекательную игрушку под названием *War! Age of Imperialism* — и результат превзошел все ожидания! А еще оказалось, что, сидя на диване перед телевизором, очень весело играть в головоломки и аркады вроде *Rocket Mania* (PopCap). Правда, беспроводная клавиатура и гироскопическая мышь от Gateway — не самые удобные инструменты для этой цели, но ведь никто и не мешает вам заменить их более привычными клавиатурой и мышью от Logitech, подключаемыми через порт Bluetooth.

Более того, я обнаружил, что последняя версия программы Windows Media Player без каких-либо потерь качества перегоняет музыку с CD в формат WMA. И хотя WMA-файлы занимают несколько больше места, чем большинство других музыкальных кодировок, для меня это не имело никакого значения, поскольку модель Gateway FMC-901X, как я уже говорил, комплектуется жестким диском на 200 GB. Я перегнал на винчестер несколько сотен любимых CD-дисков и наслаждался качественной музыкой, играющей через мощные колонки домашнего кинотеатра. А благодаря специальному менеджеру записей, поддерживающему ID-тэги и все прочие атрибуты цифровой музыки, моя обширная медиа-библиотека отличается потрясающей простотой и удобством в использовании.

Подведем итоги. Смогут ли гибридные компьютерно-медийные устройства добиться массовой популярности — покажет только время. Мое личное мнение заключается в том, что большинство людей уже вполне созрели для того, чтобы поставить в гостиной продвинутый «PC-медиа-центр». Основные требования к такому «развлекательному компьютеру»: способность выдавать высококачественную графику, наличие мощного процессора и большого диска. А вот «приставки для PC-игр», также наделавшие много шума на *Consumer Electronics Show,* по моему глубокому убеждению, обречены на провал — из-за своей недостаточной мощности, малого количества функций и сравнительно высокой цены. В любом случае я двумя руками поддерживаю идею «компьютера для гостиной»! **Лойд Кейс**

Компьютеризированные медиацентры на любой вкус и цвет

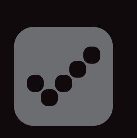
Ассортимент моделей медиа-PC уже сегодня весьма широк:



Цены на модельный ряд *Gateway 610* варьируются в диапазоне от $1.400 (Pentium 4 2.4GHz, 256MB RAM) до $2.000 (3GHz, 512MB RAM). Аппарат создан по принципу «все в одном» — он включает интегрированный привод DVD-RW/CD-RW и все остальные примочки, необходимые для домашнего кинотеатра. (www.gateway.com)



Цена на младшую модель медиацентра серии *m300y (HP)* составляет всего $1.000. Аппарат даже внешне похож на стандартный компьютер, он поддерживает самый широкий спектр функций, а главное — его можно апгрейдить. (www.hp.com)



Обрати внимание











Внутри

Нескончаемая гонка за... Вы приобрели блестящий Radeon 9800 XT и потрясающие Creative Giga-works S750s, после чего ваш зловредный сосед приходит к вам в гости и хвастается Radeon 99000 XXXT и аудиосистемой Gigaworks U571 10.3. Вы можете прийти в ярость или обозвать его грязным лжецом... или воспользоваться нашим гидом и купить себе все самое лучшее...

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГИД

Наши рекомендации



Ура, свершилось! Журнал *CGW* начинает регулярно публиковать перечень компьютеров и периферийных устройств, рекомендуемых читателям. Однако прежде чем мчаться в магазин за покупками, учтите следующее.

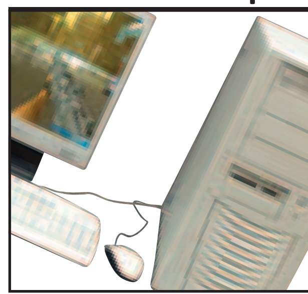
Цены везде разные. Маловероятно, что, придя в компьютерный салон или на рынок, вы найдете отмеченное нами устройство именно по той цене, которая указана в журнале. Воспринимайте ее лишь как примерный ориентир.

Если вы не можете найти устройство от рекомендованного нами производителя, разузнайте об аналогах, выпускаемых другими фирмами. Например, 3D-акселераторы на основе графических процессоров Nvidia и ATI выпускают множество фирм.

КОМПЬЮТЕРЫ

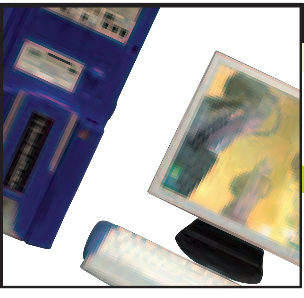
Почти каждый технически грамотный и умелый читатель, набравшись терпения, может собрать себе компьютер. В статьях рубрики «Сделай сам» мы часто рассказываем и наглядно показываем, как это делается. Однако в покупке готовой системы есть особый шик. Пусть не у вас, а у производителя болит голова о том, чтобы все компоненты были между собой совместимы и не ломались. Ваша задача — играть и работать, а не чинить и настраивать машину.

На основе процессоров Intel



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
«МИР» 3Г Game Extreme Цена: $2899 (без монитора) Производитель: «Ф-Центр»	В этой машине установлен процессор Pentium 4 Extreme Edition с частотой 3,2 ГГц, созданный специально для геймеров. Неудивительно, что она демонстрирует отличную скорость в играх.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
OFT «Графика» Цена: $1027 (без монитора) Производитель: «Офис Техникс»	**Невысокая цена и неплохие скоростные характеристики удивительным образом уживаются в компьютере OFT «Графика».**

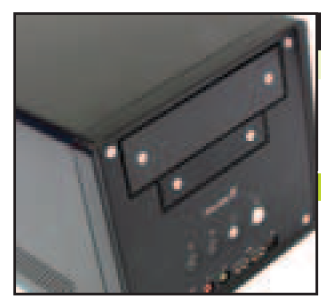
На основе процессоров AMD



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Formoza 8340AEW Цена: $2810 (без монитора) Производитель: «Формоза»	Эта машина на 64-разрядном процессоре Athlon 64 оснащена быстрейшим графическим акселератором Radeon 9800 XT и скоростным дисковым массивом емкостью 320 Гбайт.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
PTKK-25A-M Цена: $795 Производитель: «Радиокомплект-компьютер»	

Мини-платформы

Набор для сборки миниатюрного компьютера позволяет обзавестись оригинально оформленной машиной, которая занимает мало места, но отлично справляется с играми и Интернетом.



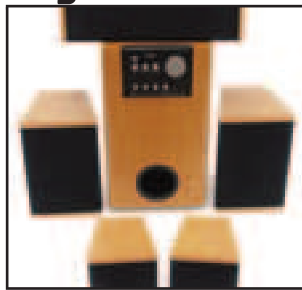
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Shuttle SB65G2 XPC** Цена: $380 Shuttle	Малый размер совсем не означает низкой скорости: на этой мини-платформе можно собрать быстрейший игровой компьютер.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **MSI MEGA PC** Цена: $315 MicroStar International	**Эта мини-платформа оснащена устройством для считывания карточек памяти и радиоприемником, который работает автономно без запуска компьютера.**

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА



Даже мощнейший компьютер, лишенный периферийных устройств, годится лишь для украшения интерьера (если, конечно, у вас в затылке нет USB-гнезда).

Акустические системы



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Juster DHT-515** Цена: $145 Производитель: Juster Multimedia	Фундаментальный акустический комплект для домашнего кинотеатра и потрясающих игр.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Jazz J-8902** Цена: $53 Производитель: Jazz Speakers	**Эта трехкомпонентная модель неплохо играет, недорого стоит, а выглядит вообще сногсшибательно: как инопланетные яйца.**

Клавиатуры и мыши



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Logitech DiNovo Media Desktop** Цена: $350 Производитель: Logitech	Этот комплект состоит из замечательной мыши, медиапада и зарядного устройства для мыши, служащего одновременно Bluetooth-концентратором.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Defender Gaming Keyboard KPD0250** Цена: $42 Производитель: Defender	**Стильная игровая клавиатура с дополнительными программируемыми кнопками и небольшим джойстиком. Что еще нужно непривередливому геймеру?**

Джойстик



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Saitek Cyborg 3D Force** Цена: $95 Производитель: Saitek	Мало кто задумывается о такой характеристике джойстика, как скорость реакции, а ведь она определяет, сможете ли вы вписаться в поворот или обойти соперника на крутом вираже. Джойстик Cyborg 3D Force не только быстро реагирует на действия игрока, но и имитирует телесные ощущения с помощью системы силовой обратной связи.

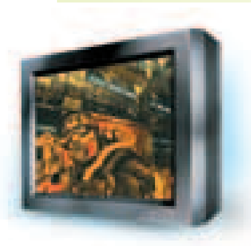
ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА

Рулевое колесо



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Thrustmaster F1** Цена: $163 Производитель: Thrustmaster	Это рулевое колесо имитирует руль гоночной модели Ferrari. Будучи усилено металлическими элементами и снабжено системой силовой обратной связи, оно выдержит немало жарких гонок.

МОНИТОРЫ



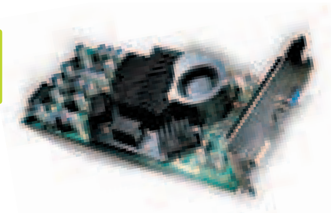
В отдаленном будущем, вероятно, изображение будет висеть в воздухе посреди комнаты, а окна программ мы будем сворачивать и разворачивать голыми руками, не беспокоясь о следах от пальцев на стекле.

Мониторов всех типов



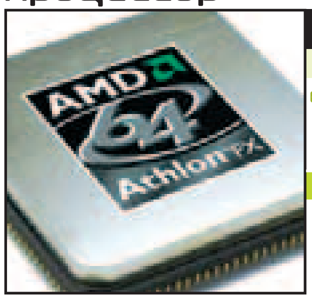
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **BenQ FP991** Цена: $800 Производитель: BenQ	19 жидкокристаллических дюймов для широкого обзора в играх, мультимедиа и деловых программах.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **LG FLATRON F700P** Цена: $200 Производитель: LG Electronics	**Мода на ЭЛТ-мониторы, конечно, уже прошла. Однако по дешевизне с ними пока ничто не сравнится.**

КОМПОНЕНТЫ



Быть компьютерным мастером приятно и выгодно. Сам собираешь машину, сам ее чинишь и модернизируешь.

Процессор



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Athlon 64 FX-53** Цена: $900 Производитель: AMD	Среди процессоров для игровых компьютеров этот 64-разрядный Athlon сияет, словно солнце среди холодных планет. Пока 64-разрядных игр еще не написали, но рано или поздно они обязательно появятся.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Celeron 2,4 ГГц** Цена: $80 Производитель: Intel	**Celeron работает почти столь же быстро, как Pentium 4, с той же тактовой частотой, а стоит намного дешевле.**

Системная плата



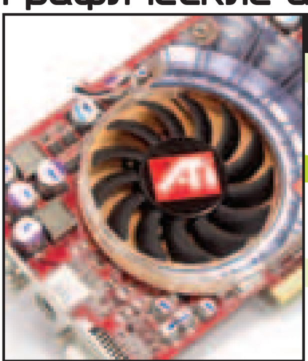
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **ABIT IC7 Max 3** Цена: $235 Производитель: ABIT Computer	Эта системная плата рассчитана на самые мощные интеловские процессоры — Pentium 4 Extreme Edition и Prescott. Схемы питания процессора охлаждаются отдельным вентилятором.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Biostar P4TSE-D2** Цена: $82 Производитель: Biostar	**Эта «биологическая» системная плата имеет уменьшенные габариты и урезанные возможности расширения, но обладает полным быстродействием.**

Звуковая плата



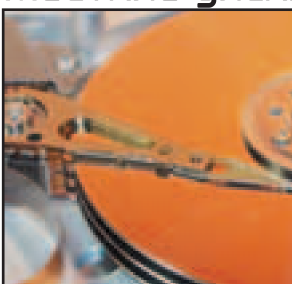
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Audigy 2 7.1 Platinum** Цена: $250 Производитель: Creative	Эта шикарная звуковая плата вместе с отличным качеством звучания привнесет в ваш компьютер шиковский пульт управления.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Встроенная в системную плату звуковая микросхема** Цена: бесплатно	**Встроенная микросхема, быть может, не даст той чистоты звука, что отдельная аудиоплата, но обеспечит компьютеру вполне приличное пространственное звучание.**

Графические адаптеры



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Radeon 9800 XT** Цена: $440 Производитель: ATI Technology	Эта плата — признанный лидер среди сегодняшних 3D-акселераторов.
ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ **Radeon 9600 XT** Цена: $175 Производитель: ATI Technology	**Удачный выбор между максимальной скоростью кадров в трехмерных играх и экономией.**
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **GeForce FX 5200 Ultra** Цена: $80 Производитель: Nvidia	Графические акселераторы настолько быстро устаревают и дешевеют, что использование платы предыдущего поколения может оказаться очень разумным.

Жесткие диски



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Два Seagate Cheetah 10000** Цена: $180 каждый Производитель: Seagate Technology	Этот новейший диск емкостью 147 Гбайт вращается со скоростью 10 000 об/мин. Возьмите два таких диска и объедините в RAID-массив, заставив их работать одновременно.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Maxtor 6Y060MO** Цена: $80 Производитель: Maxtor	**Накопитель Maxtor 6Y060MO выгодно использовать во всех отношениях: хранение одного гигабайта информации обойдется недорого, а 60 Гбайт дискового пространства вполне достаточно для большинства игр.**

Оптический накопитель



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **LG Super Multi DVD** Цена: $200 Производитель: LG Electronics	Этот универсальный аппарат способен записывать носители формата DVD-R/RW, DVD+R/RW и CD-R/RW. Считывать он может буквально что угодно — от CD-ROM до DVD-RAM, причем с хорошей скоростью.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **LiteOn XJHD166S** Цена: $35 Производитель: LiteOn	**Цены на DVD-накопители опустились до $35: пора переходить на DVD даже обладателям тощих кошельков.**

Корпус



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **PTKK-720-1-350** Цена: $55 Производитель: «Радиокомплект-компьютер»	Блок питания в этом шикарном корпусе «потянет» любой из ныне выпускаемых процессоров плюс самый мощный графический акселератор. Сверкающие стеклянные столбы на передней панели превратят ваш компьютер в переливающийся всеми цветами радуги драгоценный камень.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Lokur Kadet White 881 USB** Цена: $47 Производитель: Lokur	**Честно говоря, мы против экономии на корпусе, который защищает и питает компьютер. Поэтому мы советуем даже экономным геймерам остановиться на классическом варианте Lokur Kadet White 881 USB.**

ИГРОВОЙ ГИД

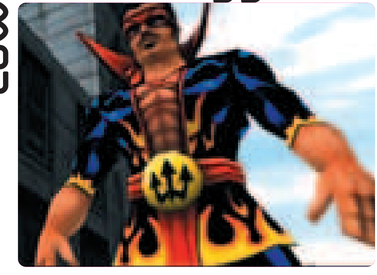
Не знаете, во что бы поиграть? На этих четырех страницах вы найдете ответы на все свои вопросы.



ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Age of Mythology: The Titans	1/04	Та же самая игра с новыми примочками.	★★★½☆
Age of Wonders: Shadow Magic	11/03	Гениальная стратегия, которую стоит купить хотя бы из-за встроенного в нее генератора случайных карт.	★★★★½
America's Army: Special Forces v2.0	3/04	Квинтэссенция жанра тактических симуляторов.	★★★★½
Apocaliptica	1/04	Настолько ужасно, что нет слов...	★½☆☆☆
AquaNox 2: Revelation	9/03	Почти книга. Причем хорошая. Очень.	★★★★½
Armed and Dangerous	3/04	Прямой как доска шутер с гениальными роликами.	★★★☆☆
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II	12/03	Второе рождение движка *Bf1942*. Рекомендуется всем. Однозначно.	★★★★½
Beyond Good & Evil (За Гранью Добра и Зла)	2/04	Поверьте, игра стоит того, чтобы на пару вечеров оставить в покое несчастных «терроров» из *CS* и нежить из *WarCraft III*.	★★★★½
Big Mutha Truckers	9/03	На удивление неплохо.	★★★☆☆
Blade & Sword	4/04	Четыре года назад у *Blade* and *Sword* был бы шанс. Сегодня его нет.	★★☆☆☆
BloodRayne	8/03	Красавчик Данте из Devil May Cry сменил пол, поссорился с фрицами и перебрался на PC.	★★★½☆
Broken Sword: The Sleeping Dragon памяти	2/04	Переход в 3D прошел успешно. Третья часть не посрамила своих великих предков.	★★★★☆
C&C: Generals: Zero Hour	11/03	Все еще мило. Даже очень.	★★★½☆
Call of Duty	1/04	Игра настолько хороша, что хочется, чтобы она никогда не кончалась.	★★★★½
Chariots of War	11/03	Так же весело, интересно и красиво, как в Аравийской пустыне.	★★☆☆☆
Chrysler West Coast Rally	3/04	Почти несъедобно, даже если сделать скидку на отсутствие опыта и специфическую целевую аудиторию.	★★½☆☆
Combat Command 2: Danger Forward	12/03	Даже мощный редактор не спасает *CC2* в конкурентной борьбе против *Korsun Pocket*.	★★★☆☆
Commandos 3	11/03	Лучшая из созданных по сей день puzzle-стратегий. Венец творения испанских пиротехников.	★★★★½
Conflict: Desert Storm 2	2/04	Временами неплохо, но	★★½☆☆

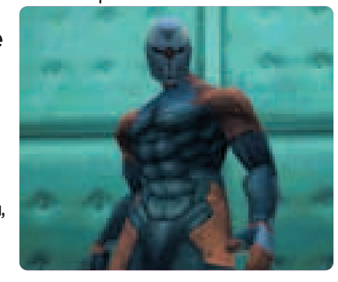
ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
— Back to Baghdad		намного хуже, чем могло бы быть.	
Contract J.A.C.K.	2/04	Ни одна игровая серия не живет вечно, и *Contract J.A.C.K.* — первый признак угасания вселенной *NOLF*.	★★☆☆☆
Corvette	2/04	Местами съедобно. Временами совершенно неудобоваримо.	★★★☆☆
Counter-Strike: Condition Zero	3/04	Когда эта игра распространялась бесплатно, она по праву считалась шедевром. Сейчас, когда за нее нужно платить 40 баксов, я бы назвал ее «просто хорошей».	★★★½☆
Crazy Taxi 3	2/04	Гениальное самокопирование на уровне однотипных аркад про Гарри Поттера.	★★½☆☆
Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis	2/04	Хороший add-он, рассчитанный исключительно на высокоуровневых ветеранов.	★★★½☆
Dark Fall: The Journal	11/03	Единственное, чего не хватает в коробке с игрой — это комплекта запасного сухого белья.	★★★★☆
Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre	2/04	Вам обеспечен не один десяток часов захватывающих действий, а родителям — легкий шок. Живой спецназ пришел к вам в дом.	★★★★½
Deus Ex 2: Invisible War	2/04	Вторая часть *Deus Ex* получилась одновременно и лучше и хуже оригинала.	★★★☆☆
Devil Whiskey	2/04	Отличная Old-Style RPG, наглядно демонстрирующая, что компьютерные ролевые игры в своем классическом виде могут быть актуальны и в начале XXI века. Всем поклонникам жанра — настоятельно рекомендуется.	★★★★☆
Disciples II (add-оны)	10/03	Новые похождения мультяшных героев Добра и Зла по весьма выгодной цене.	★★★½☆
Dominions II: The Ascension Wars	2/04	Лучшая на сегодняшний день 4X-стратегия.	★★★★☆
Dungeon Siege: Legends of Aranna	1/04	Купите и запустите на соседнем компьютере — пускай себе играет.	★★½☆☆
Empires: Dawn of the Modern World	1/04	Выдающийся представитель бурно развивающегося поджанра «исторических RTS».	★★★★☆
Endless Ages	10/03	Весьма оригинальный онлайновый проект, заслуживающий, несмотря на все свои недочеты, самого пристального внимания.	★★★☆☆
Eric Young's Squad Assault: Western Front	3/04	Лучше, чем *GI Combat*, — примерно так же, как мойва лучше кильки.	★★☆☆☆
Eve Online: The	9/03	Графика и звук — супер,	★★☆☆☆

CGW Рекомендует Супергеройские игры



Freedom Force
★★★★★

Первая по-настоящему успешная «комиксовая» игра на PC. Гениальный синтез стратегии и RPG. Безупречный стиль, выразительные персонажи, великолепная музыка. Супер!



Metal Gear Solid
★★★★½

Несмотря на то, что Solid Snake не умеет летать и убивать противников взглядом, все равно он — самый настоящий супершпион. PC-версия первой части *Metal Gear Solid* выглядела просто великолепно и действительно была во всех отношениях «солидной».

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
F1 Challenge '99-'02	9/03	Обязательная покупка для всех любителей *«Формулы 1»*.	★★★★½
FIFA 2004	2/04	С одной стороны — приставочный порт, а с другой — лучший на сегодняшний день футбольный симулятор.	★★★½
Final Fantasy XI	1/04	Очень добротная MMORPG, сделанная студией, от которой никто этого не ждал.	★★★★
FireStarter	12/03	Никаких прорывов — компиляция существующих наработок. Но при этом — абсолют «шутера на каждый день».	★★★½
Ford Racing 2	12/03	Гоночный симулятор для домохозяек и тех, кто по физике имеет пожизненный «кол».	★★★
Freedom Fighters	11/03	Гораздо менее пафосно и более интересно, чем может показаться поначалу.	★★★½
Freelancer	05/03	Лучший космический симулятор со времен *FreeSpace 2* и *Privateer*.	★★★★½
Ghost Master (Повелитель ужаса)	9/03	Игра для людей, уставших от приторно-добрых *The Sims* и однообразных экономических стратегий.	★★★½
Gothic II	2/04	Намного лучше, чем первая часть. Игра совсем чуть-чуть не дотягивает до того, чтобы стать классикой.	★★★★
Halo	11/03	Пал смертью храбрых при переходе на другую платформу.	★★★½
Harry Potter: Quidditch World Cup	12/03	Достойный преемник FIFA 2004 с приставкой Kids Edition.	★★★½
Heaven & Hell: Live and Let Die	10/03	Могло бы быть лучше.	★★
Hegemonia: The Solon Heritage	1/04	Обычно ТАКОЕ распространяют бесплатно.	★★½
Hidden & Dangerous 2	2/04	Хорошее продолжение, подпорченное теми же самыми багами и проблемами AI, что и оригинал.	★★★½
High Roller и Power Chips	10/03	Лучшие игры жанра за последний год!	★★★★½
Highway to the Reich	2/04	Дальнейшее развитие уникальной стратегической системы.	★★★★
Homeworld 2	11/03	Не *Cataclysm* и даже не *Homeworld*.	★★½
Jetfighter V: Homeland Protector	2/04	Уникальная комбинация скуки и разочарования.	★★
Knights of the Old Republic	1/04	Новый шедевр от BioWare. Однозначно лучшая RPG года. По всей видимости, лучшая игра про *«Звездные Войны»* за все время существования этой вселенной.	★★★★★
Korsun Pocket	9/03	Лучший на сегодняшний день гексагональный варгейм.	★★★★★
Kreed	9/03	Неплохой шутер, особенно для любителей покопаться в запутанной сюжетной линии.	★★★½
Line of Sight: Vietnam	8/03	Вьетконговцы — грязные читеры. Попытка сделать «симулятор снайпера» провалилась.	★½

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Lionheart: Legacy of the Crusader	11/03	В высшей степени несбалансированно, скучно, забагованно и бездушно.	★½
Lionheart: Legacy of the Crusader	11/03	В высшей степени несбалансированно, скучно, забагованно и бездушно.	★½
Lock-On: Modern Air Combat	3/04	Настоящий подарок для изголодавшихся поклонников симуляторов реактивных самолетов — даже невзирая на отсутствие обещанной динамической кампании.	★★★½
Lord of the Rings: Return of the King	1/04	Лучшая игра в своем жанре на PC за несколько лет. Лучшая игра по лицензии за этот год. Рекомендуется всем.	★★★★★
Lord of the Rings: War of the Ring	1/04	Для тех, кому мало *WarCraft III* и *Battle Realms*.	★★★
Lords of EverQuest	3/04	Достойная уважения попытка заработать денег на использовании беспроигрышной, проверенной временем формулы *(WarCraft III)*.	★★★
Madden NFL 2004	11/03	Лучший на сегодняшний день представитель серии *Madden NFL*. Но заранее настройтесь на покупку геймпада Logitech Dual Action.	★★★★½
Massive Assault	2/04	Походовые *«Лемминги»*.	★★
Max Payne 2	11/03	Лучшая игра осени, лучший экшен года, настоящая film noir love story.	★★★★★
Medal of Honor: Allied Assault—Breakthrough	12/03	Динамично, сложно и увлекательно, но цена не соответствует получаемому удовольствию.	★★★
Medieval: Total War-Viking Invasion	8/03	Кампания Dark Age, множество новых юнитов и кардинально улучшившийся геймплей делают *Viking Invasion* обязательным приобретением для всех любителей серии *Total War*.	★★★★½
Mercedes-Benz World Racing	11/03	Частично устраняет комплекс по отношению к владельцам «шестисотых». Только натуральные ингредиенты.	★★★½
Microsoft Flight Simulator 2004	10/03	Лучший в мире авиасимулятор без пушек и бомб.	★★★★½
Midnight Club II	10/03	Очень красиво и весело, невзирая на недочеты многопользовательского режима.	★★★½
Mistmare	12/03	Лучше просто выбросите 20 долларов в помойное ведро.	☆☆☆☆☆
Monster Garage: The Game	3/04	Интересно, кто-нибудь сможет однажды нормально перенести реалити-шоу в игровую плоскость?	★★½
Mysterious Journey II	3/04	Игра для любителей головоломок и красивых картинок.	★★½
NASCAR Thunder 2004	3/04	Неплохо, но мы ожидали большего.	★★★½
NBA Live 2004	3/04	Лучший баскетбольный симулятор на всех платформах.	★★★★½
Need For Speed: Underground	1/04	Все еще ждете от серии *Need For Speed* уровня *Porsche Unleashed?* Не стоит.	★★★½
Neighbors	1/04	Отличный способ провести	★★★½

DVD
Недавние релизы



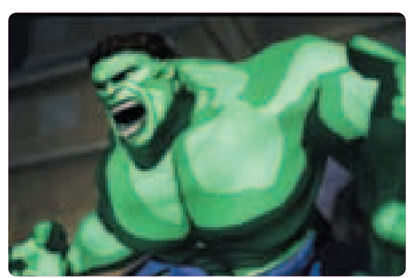
Тетралогия Aliens
Девять (!) дисков, до отказа набитых челюстями, разгрызающими ребра, и отважными морпехами, палящими в *«Чужих»* из больших, тяжелых пушек. Плюс великолепная Сигурни Уивер… А ведь вскоре должен выйти фильм *Alien vs. Predator* — и тогда непременно появится новое коллекционное DVD-издание этой фантастической серии, где в разделе «вырезанные сцены» будут не вошедшие в финальную версию картины танцевальные номера…



Escape from New York
Обаятельный подонок Снэйк Плисскен снова в Нью-Йорке! DVD-версия включает множество бонусов — вырезанную ранее сцену ограбления банка, документальные кадры со съемочной площадки, комментарии режиссера и актеров и полностью переделанную озвучку в формате 5.1.

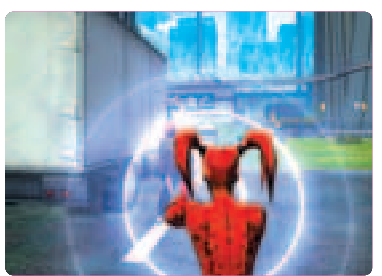


Firefly
Увы, сериал *Firefly*, принадлежащий к редкому жанру «sci-fi вестерн», был закрыт… Но он возродился на DVD! Кроме того, по непроверенным данным, сейчас идет съемка одноименного полнометражного фильма.



The Hulk
★★★★☆

The Hulk — это НЕ плохая игра! Экшен! Прыжки! Дикий рык! Пудовые кулаки! Весьма достойный приставочный порт. Туповатый, но безмерно обаятельный.



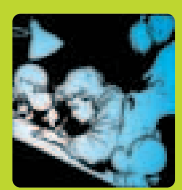
City of Heroes
Без рейтинга

Да, мы в курсе того, что эта MMORPG еще не вышла, но мы уже сходим по ней с ума. А Даррен Глэдстоун даже назвал супергероиню, за которую он играл, Headcase — в честь своей бывшей девушки.

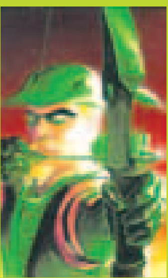
Графические новеллы
Наши любимые комиксы



Blankets
Радости и горести первой любви — вот основной лейтмотив этой талантливой и предельно откровенной рисованной новеллы. Главное — не обращайте внимания на удивленные взгляды окружающих, которым невдомек, почему вы читаете книжку с таким экстравагантным названием.



Bone
Если вы не читали *Bone*, то знайте — мимо вас прошла поистине эпическая вещь, что-то среднее между Pogo Уолта Келли и *«Властелином Колец»*. Комикс представляет собой трилогию, и уже совсем скоро должна выйти ее заключительная часть.



Green Arrow
Великолепный комикс, из-за которого мы постоянно отлынивают от выполнения своих должностных обязанностей. А ведь вскоре должно выйти его продолжение в мягком переплете — Straight Shooter. Не пропустите!

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Neighbors From Hell	1/04	Отличный способ провести один вечер.	★★★½☆
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	3/04	Пятизвездочная игра, испорченная багами.	★★★½☆
Neverwinter Nights: Shadows of Unrentide	9/03	Обновленный NWN с радикально улучшенной одиночной кампанией.	★★★★☆
Nexagon: Deathmatch	11/03	По сравнению с Nexagon игра «Камень, ножницы, бумага» кажется сложной и интересной стратегией.	★★☆☆☆
NHL 2004	1/04	Лучшая игра в линейке NHL.	★★★★★
No Man's Land	1/04	Еще одна безликая, штампованная RTS.	★★☆☆☆
Nosferatu: The Wrath of Malachi	2/04	Название — страшное. Игра — кошмарная.	★½☆☆☆
Patrician III	2/04	Патч к *Patrician II*, выдаваемый за новую игру.	★★½☆☆
Pax Romana	3/04	Отличный способ скоротать время в ожидании *Rome: Total War.*	★★★☆☆
Planetside	9/03	Если вас не пугает игра, посвященная бесконечной войне и предъявляющая сумасшедшие требования к компьютеру, то возможно, PlanetSide — это именно то, что вам нужно.	★★★★☆
Planetside: Core Combat	2/04	Хорошая идея, но неоправданно завышенная цена.	★★½☆☆
Postal 2: Share The Pain	2/04	Без особых эмоций...	★★★☆☆
Prince Of Persia: The Sands Of Time	1/04	Пески времени затягивают. Надолго.	★★★★½
Railroad Pioneer (Магнаты железных дорог)	1/04	По-прежнему не идеально, но вполне способно нарушить режим дня.	★★★★☆
Railroad Tycoon 3	1/04	Игру полюбят даже те, кто совершенно равнодушен к поездам и железным дорогам.	★★★★½
Red Faction II	9/03	Жалкое зрелище. Душераздирающее зрелище.	★★☆☆☆
Republic: The Revolution	11/03	Прекрасная идея, плохая игра.	★★½☆☆
Rise of Nations	8/03	Авторы обещали «всего больше и лучше» и сдержали свое обещание. Но на фоне других «RTS нового поколения» игра практически ничем не выделяется.	★★★★☆
Robin Hood: Defender of The Crown (Робин Гуд: на Страже Короны)	2/04	Задорная смесь разноплановых аркад, обрамленных в легкомысленный сюжет с легендарными персонажами, — неплохое блюдо для геймера.	★★★★☆
Savage: The Battle for Newerth	12/03	Серьезный multiplayer, веселый как Worms. Редкая удача.	★★★★☆
Secret Weapons Over Normandy	3/04	Неудобное управление и отстойный сюжет сгубили потенциально неплохую аркаду.	★★½☆☆
Silent Hill 3	3/04	Слышите шаги в ночи? Это тормозные монстры из *SH3* пришли по вашу душу.	★½☆☆☆

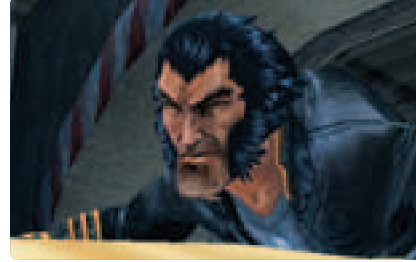
ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
SimCity 4: Rush Hour	1/04	Смещение акцента на управление транспортом сделало и без того великолепную игру еще лучше.	★★★★☆
Sonic Adventure DX: Director's Cut	3/04	Опоздавший на три с половиной года порт с покойной консоли Dreamcast. Теоретически может увлечь даже сегодня.	★★★☆☆
Space Colony	1/04	Оригинальная комбинация The Sims и риал-тайм стратегии. К сожалению, довольно быстро надоедает.	★★½☆☆
Space Empires: Starfury	2/04	Нелинейный геймплей и полная свобода действий в сочетании с простотой и доступностью.	★★★★☆
Spellforce: The Order of Down	2/04	Коктейль на любителя. Максимум ингредиентов — минимум выхлопа.	★★★½☆
Star Trek: Elite Force II	9/03	Амбиции были большими, а вот реализация, увы, подкачала.	★★★½☆
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	10/03	Могло бы быть значительно лучше.	★★½☆☆
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	9/03	Прекрасный подарок всем поклонникам Morrowind. Рекомендуется ТОЛЬКО обладателям высокоуровневых персонажей.	★★★★☆
The Fate	10/03	Бывает хуже, но редко.	★½☆☆☆
The Hobbit	2/04	Стандартная приставочная аркада, слегка приправленная «элементами Толкиена».	★★☆☆☆
The Simpsons: Hit & Run	2/04	Лучший в мире клон *GTA3*, обязательное приобретение для всех фанатов Симпсонов.	★★★★½
The Sims: Makin' Magic	1/04	Чудесно и прелестно.	★★★★☆
The Temple of Elemental Evil	1/04	Еще одна хорошая игра пала жертвой багов. Ура.	★★½☆☆
Tiger Woods PGA Tour 2004	12/03	Игра придется по вкусу как хардкорным ветеранам виртуального гольфа, так и казуалам.	★★★★½
Titans of Steel	2/04	Типичная игра «старой школы», рассчитанная на весьма специфическую аудиторию.	★★½☆☆
Tomb Raider: The Angel of Darkness	10/03	Некогда славная серия окончательно деградировала.	★½☆☆☆
Tony Hawk's Pro Skater 4	11/03	Счастливые обладатели геймпадов получили возможность насладиться сумасшедшей ездой на скейте без риска попасть в больницу.	★★★★☆
Trackmania	2/04	Бесконечно увлекательно, если проникнуться духом пресловутого community и вспомнить кое-что из детства.	★★★½☆
Tron 2.0	10/03	Лучшая в этом году игра по кинолицензии. И вообще одна из лучших игр 2003 года.	★★★★½
UFO: Aftermath	1/04	Хорошая игра, которую следовало бы выпустить на три недели позже и в комплекте с большим патчем.	★★★☆☆
Uru: Ages Beyond Myst	2/04	Немножко хороших головоломок, немножко плохого экшена, никакого сюжета — остается лишь скрестить	★★★☆☆

4 игры, которые не следует покупать Плохие игры



Metal Gear Solid 2
★★½☆☆

Ах, если бы только все продолжения получались такими же хорошими, как и их оригиналы!.. Вторая часть *MGS* подверглась суровой критике за свой сопливый сентиментальный сюжет еще до того, как была портирована на PC.



X2: Wolverine's Revenge
★½☆☆☆

Типичный пример отвратительной игры, сделанной по популярной лицензии. Просто безобразие! Запретить!

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
		пальцы и ждать запуска онлайнового режима.	
Victoria: An Empire Under the Sun	3/04	Хорошая игра, жуткие баги. Срочно нужен патч!	★★★☆☆
Wanted Dead or Alive	3/04	Очень слабая проекция Outlaws от первого лица, от третьего и на лошади.	★★½☆☆
WarCraft III: The Frozen Throne	9/03	Множество классных нововведений, предъявляющих еще более высокие требования к скорости и реакции.	★★★★☆
Warlords IV: Heroes of Etheria	12/03	Легенда вернулась. Для всех настоящих стратегов — must have. Казуалам и спинномозговым геймерам просьба не беспокоиться.	★★★★½
Warrior Kings: Battles	12/03	Хорошая игра. Но мы хотели стакан крепкого виски, а получили кружку теплого молока.	★★★½☆
Will Rock	8/03	Лучший симбиоз мясного шутера и познавательной лекции на тему древнегреческой философии.	★★★½☆
World War II: Frontline Command	10/03	Неудобный интерфейс, скучные миссии, полное отсутствие реализма. Зато документальные кадры — просто шикарные!	★★☆☆☆
Worms 3D	1/04	Настолько же посредственно, насколько гениален оригинал.	★★★☆☆
X2 — The Threat	3/04	Намного более глубоко и менее играбельно, чем *Freelancer.*	★★★½☆
XIII	2/04	Бельгийский шутер удивительно многогранен: он то весел, то откровенно утомителен, то интересен — а то невыразимо скучен.	★★★☆☆
12 стульев	5/03	Хороший дом, хорошая жена, хороший квест — что еще нужно, чтобы скоротать вечер...	★★★½☆
Антанта	10/03	Проект наполовину интересен, наполовину оригинален, наполовину понятен. Поэтому и оценка — половина от максимума.	★★☆☆☆
Блицкриг	2/03	Дань прошлому. Игра настоящего. С великим будущим.	★★★★½
Демиурги 2	10/03	*«Демиурги»* умерли, да здравствуют *«Демиурги 2»!*	★★★★½
Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо	8/03	*American Conquest* – одна из лучших стратегий всех времен и народов. Этот адд-он только добавляет лавров победителю.	★★★★☆
Заклятие	1/03	Очень легкая, ласкающая зрение и слух игруля. Возвращает лет на 10 назад, в эмбриональное состояние ребенка, не способного оторваться от монитора.	★★★☆☆
Златогорье 2	10/03	Очень грамотная RPG. Приятная, качественная, сбалансированная и просто красивая. Простенько, но со вкусом.	★★★★☆
Златогорье 2: Холодные Небеса	3/04	Оригинальная и увлекательная RPG, заслуживающая внимания не только фанатов *«Златогорья»*, но и всех поклонников интересных ролевых игр.	★★★★½

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Ил-2: Забытые сражения	4/03	Лучший симулятор всех времен и народов перерос в Самый Лучший симулятор всех времен и народов.	★★★★★
Князь II	4/03	Настоящий подарок поклонникам первой части. Для всех остальных — неплохая возможность познакомиться с легендами Лесной страны.	★★★★☆
Космические рейнджеры	3/03	Очень удачное сочетании военной космической стратегии, торгового симулятора и аркадных леталок.	★★★★½
Магия войны: Тень повелителя	10/03	3D-стратегия в реальном времени с крупной примесью RPG, повествующая об эпических сражениях, потрясших одну из вселенных.	★★★★☆
Механоиды	2/04	Смешение жанров не всегда идет играм на пользу. *«Механоиды»* — счастливое исключение из этого правила.	★★★★☆
Облако и Ветер 2	3/04	Убийцавеником.	★★☆☆☆
Операция Silent Storm	9/03	Самый правильный *Jagged Alliance*, перенесенный во времена Второй мировой. Если бы не мелкие погрешности, можно было бы поставить игре «отлично».	★★★★½
Осада (Besieger)	1/04	Достойно похвал, достойно покупки, достойно игры. Играйте, господа.	★★★★☆
Петька 4: День независимости	9/03	Трудно пройти мимо очередной части старейшего российского квеста, несмотря на неуклюжие заимствования из фильмов, провалы в логике и массу несмешных шуток.	★★★☆☆
Пираты Карибского Моря	8/03	Лучшая игра на пиратскую тематику. Одна из самых интересных и необычных RPG за последнее время. А какая там вода!..	★★★★☆
Смертельные грезы	5/03	Крайне необычная RPG, креатив бьет через край. Великолепные задумки достойно воплощены в жизнь, хотя баги временами треплют нервы.	★★★☆☆
Солдаты Анархии	8/03	Очередной Wargame. Неплохой сюжет, первоклассная графика. Для любителей жанра — лучше не придумаешь.	★★★★☆
Страусиные Бега (Ostrich Runner)	3/04	Очень добротная насмешка над страусами-которые-не-прячут-голову-в-песок.	★★★½☆
Тайна третьей планеты	1/04	Хорошая детская игра. Такое сейчас редко встречается.	★★★½☆
Талисман	1/04	Душераздирающее зрелище.	★★☆☆☆
Тортуга: Пираты Нового Света	1/04	Отличная основа для потенциального хита. Но сейчас — слабовато.	★★★☆☆
Ударная Сила (Fair Strike)	1/04	Неплохой режим симулятора, испорченный тоскливостью игрового процесса.	★★★½☆
Чейзер: Вспомнить все	9/03	Лучший шутер по сюжетной линии одиночной кампании. Захватывает почище любого нововмодного киноблокбастера.	★★★★☆

MP3 плееры

на основе жестких дисков



iPod

Стильный дизайн, небольшой размер и большая емкость памяти (15 GB) даже на младшей модели *iPod Mini* — вот главные достоинства этой линейки плееров.



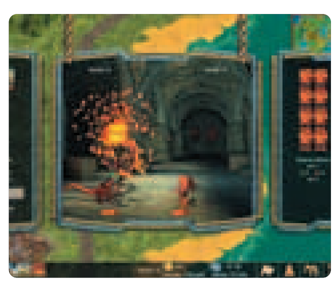
Dell DJ

Этот аппарат гораздо больше по размерам и тяжелее, чем *iPod*, но зато его аккумуляторы работают намного дольше, а цена — существенно ниже, чем у большинства других MP3 плееров.



Creative MuVo2

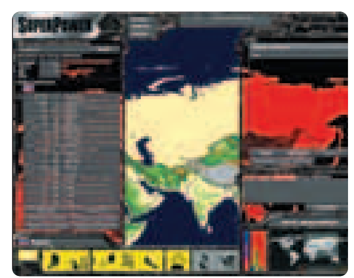
«Народный» плеер, выпускаемый в вариантах 1.5GB и 4GB, — как показала практика, для большинства пользователей такой емкости памяти оказывается вполне достаточно. Идеальный вариант для школьников, любящих послушать музыку во время уроков...



Warlords IV: Heroes of Etheria

★★☆☆☆

Наглядная иллюстрация умственных способностей западной публики. Американские журналисты не поняли и не оценили эту гениальную игру — они придрались к графике и поставили ей всего две звезды. Но мы — российские геймеры — воздали *Warlords IV* по заслугам, дав игре **4.5** звезды и **«Выбор редакции»**!



SuperPower

★☆☆☆☆

До предела занудная «глобальная стратегия», перегруженная никому не нужной статистикой. Победитель в номинации «самый тупой и бессмысленный геймплей».

Психо

Инопланетяне Инсайд, или Оставь Друга в Покое

Вряд ли вы найдете аналогичную рубрику в другом журнале. Более того, треть из вас, зевнув, пролистнут страницу, посчитав, что редакция *CGW* в очередной раз сошла с ума. Другая треть и вовсе по привычке ограничится прочтением пары конкретных статей, пропустив новорожденный отдел разбора по психологическим косточкам. Останетесь вы — те, кто соблаговолит осилить изложенные ниже мысли до конца. От вас, убер-читатели, нам придется потребовать отзывов и предложений, поскольку, рассуждая о психологии, так просто впасть в маразм, не заметив очевидного, и наоборот — подчеркнув никому не нужные мелочи. В любом случае на правах экспериментатора мы оставляем за собой право на любые огрехи и откровенные ляпы. За адекватностью отправляйтесь на авторский электронный адрес, вяло болтающийся в списке редакции на первых страницах или в конце этой статьи.



В десяти из девяти случаев по сотому разу приводятся одни и те же аргументы, но никто не желает уступать упертому собеседнику, продолжающему твердить «Morrowind kicks ass!» или «TRON — сила!».

I hate you!

Пока же в качестве разминки поглядим на себя в зеркало. В самое обычное отражение, с любопытством изучающее свое реальное альтер-эго в коридоре трехкомнатной и не очень квартиры. Посмотрите в глаза этому паразиту и сознайтесь хотя бы самому себе, сколь часто вы с пеной у рта спорите с лучшими друзьями о неудобоваримости того или иного проекта, не говоря уже о полной готовности начать эту тему в любое время суток?

Постоянная ругань с заголовками вроде *«X vs. Y»* блестящим мусором оседает на конференциях и является на момент выхода *X* или той же *Y* одной из самых популярных тем наряду с *«mp32*, *«порно»* и *«Britney Spears»*. Вслед за посетителями форумов на протяжении целого года я продолжаю абсолютно бессмысленно доказывать своему давнему приятелю, сколь отвратительно его увлечение *Morrowind*. В ответ получаю увесистые пинки за неподдельную любовь к *TRON 2.0* и последним аркадам от Ubisoft. В десяти из девяти случаев по сотому разу приводятся одни и те же аргументы, но никто не желает уступать упертому собеседнику, продолжающему твердить *«Morrowind kicks ass!»* или *«TRON — сила!»*. Достигаемый при этом уровень напряженности на момент спора кажется максимальным. Бывшего друга хочется аккуратно разделить на мелкие составляющие и подать эксклюзивным блюдом в китайском ресторане. Осознающий нелепость подобных мыслей мозг тем не менее продолжает в глубине своей серой души твердить «Ненавижу тебя!». Согласитесь, подобная картина не столь далека от действительности. Правда, кроме отрицательного отношения к оппоненту ничего не рождает.

Этого не понимаешь в 15 лет. Не сознаешь в связи с почти совершеннолетием и в 20. Практически игнорируешь в 25, списывая эмоциональные вывихи на особенности психики и личного восприятия. Пройдя же треть века, начинаешь соглашаться с бульварными психологическими пособиями, сплошь и рядом говорящими о том, что унижение собеседника в спорах о фломастерах есть не более чем пресловутое прикрытие собственных недостатков и неудовлетворенности жизнью.

Любовь. Свобода. Одиночество

Допустим, вы — человек не совсем состоявшийся. Как-бы-жена, не-очень-квартира, так-себе-машина и пара сопливых малолеток под боком в качестве предела мечтаний. Ваш оппонент — персона, как правило, гипотетическая. Его личностные достижения нас не волнуют. Каковыми бы они ни были, но если жизнь проходит с пометкой «неуд», вы все равно попытаетесь реализоваться за его счет, устроив экстремальную дискуссию с повышенным слюноотделением. Ведь каждый игрок, включая самых задвинутых в угол, может иметь свое понятие о любви к чему-то. О свободе восприятия шедевра. О внутреннем, но очень гордом одиночестве, дающем мнимое превосходство над «непосвященными».

Впрочем, при правильной форме выражения мыслей зачастую тают даже самые стойкие понятия. Смягчите свою речь, придайте изложению округлые очертания — и недавний враг (в прошлом столь же недавний друг) расцветет в блаженной улыбке. На уровне инстинкта самосохранения попытается принять вашу точку зрения в споре: *«Знаешь, твой Морровинд — не такое уж болото, но мне показался невыносимым»*, *«Да, я тоже с трудом играл в Трон — тошнило, но стиля там — хоть отбавляй»*.

Казавшееся порождением разработчиков-сатанистов дурацкое PRG-зелье хочется пробовать все чаще, хотя бы ради того, чтобы угодить вновь приобретенному единомышленнику. Прямой как полено *TRON 2.0* вызывает откровенную рвоту, но обязывает к прохождению в связи с тем, что лучший друг молится на вышеозначенное произведение с потрясающей регулярностью. Мысленное четвертование противника постепенно переходит в область фантастики. На первое место встает банальное осознание того, что затянувшаяся полемика — еще немного — и перечеркнет с трудом налаженные отношения своими бесконечными *«Мне все понятно — ты полный дебил»*.

Творчество

Но если вы по странному стечению обстоятельств уверены в себе, то смысл доказывать собственную компетенцию отпадает. На одного непробиваемого оппонента вы найдете сотню тех, кто будет менее пристрастен и более привлекателен. А личное благополучие вряд ли даст лишний повод для сомнений. В конце концов мы все имеем право на заблуждение, на собственные оригинальные мысли и способ их подачи. Так что оставьте друга в покое, и вы получите взамен гораздо больше, чем тупое признание вашей правоты, не имеющее под собой ничего, кроме желания прекратить напряженную дискуссию.

Сергей Жуков
zhukov@cgw.ru

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА







WWW.E-SHOP.RU WWW.GAMEPOST.RU

ИГРАЙ УДОБНЕЙ!

САМЫЕ МОДНЫЕ PC АКСЕССУАРЫ

$209.99



Джойстик/ CH Flight Sim Yoke USB

$209.99



Педали/ CH Pro Pedals USB

$69,99



Наушники/ Sennheiser EH 2200

$159,99



Клавиатура/ Microsoft Wireless Optical Desktop Pro, Keyboard-Mouse Combo



$219,99

Руль ACT LABS Force RS

$79,99



Коробка передач ACT LABS GPL USB Shifter

$125,99



Мышь Microsoft Bluetooth Wireless Intellimouse Explorer Glow Mouse

$79,99



Педальный узел ACT LABS Force RS Clutch System

$119,99



Наушники AKG K240M Vocal

$73,99

Джойстик/ 2.4GHz Logitech Cordless Controller

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ
стоимость доставки снижена на 10%!





ТЕЛЕФОНЫ: (095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574

Страсти по Zuma Deluxe

Первая ПРАВИЛЬНАЯ игра про лягушек-убийц



Будь ты проклято, чертово земноводное! Мерзкий скользкий ублюдок, мое сердце начинает бешено колотиться от ярости при одной лишь мысли о тебе! Твое место — в самых глубоких и гнусных закоулках ада, там ты сможешь сколько угодно предаваться своему излюбленному занятию — любоваться мучениями несчастных жертв! Ты не заслуживаешь иной участи, грязный подонок!»

Эти слова, в отчаянии вырвавшиеся из моей груди, разбудили мою жену. И привели ее в час ночи в мой кабинет в полной уверенности, что я не на жизнь, а на смерть сражаюсь с бандитами, каким-то чудом проникшими в наш дом через щель почтового ящика с намерением перебить всю семью.



Некоторые игры проникают в мой мозг, крепко впиваются в него и ни за что не желают потом оттуда уходить.

И что же бедняжка обнаружила, подбежав к компьютеру? Меня — беснующегося, яростно шипящего, плюющегося в монитор и осыпающего проклятиями сидящую в нем мультяшную лягушку. М-да, это действительно был тяжелый случай... Но и поучительный! Наконец-то я выяснил, что означает загадочный юридический термин «супружеская ссора с рукоприкладством», который я много раз слышал по телевизору, но признаться, до сих пор совершенно не представлял себе в натуре....

И все же, невзирая на высокую познавательную ценность полученных мною оплеух, я по-прежнему продолжаю пребывать в крайне деморализованном и подавленном состоянии. Уже две недели я не являюсь полноценным человеком, а лишь бледной его тенью — еще более никчемной, чем обычно. Ибо я продал свою бессмертную душу игре *Zuma Deluxe* и, боюсь, мне уже никогда не получить ее обратно.

Видите ли, одним из преимуществ моей профессии является то, что люди периодически дарят мне игры — бесплатно и навсегда. А главным недостатком моей профессии является то, что люди периодически дарят мне игры — бесплатно и навсегда — и некоторые из этих игр проникают в мой мозг, крепко впиваются в него и ни за что не желают потом оттуда уходить. Именно такая история произошла с *Zuma Deluxe*. Этот, казалось бы, совершенно невинный представитель жанра Action-Puzzle, созданный дизайнерами PopCap, неожиданно оказался источником жуткой разрушительной силы, представляющей, не побоюсь громких слов, серьезную угрозу дальнейшему существованию человеческой цивилизации.

Вы мне не верите? Тогда знайте, что эта игра была создана теми же самыми злыми гениями, что дважды уже чуть было не привели наш журнал к банкротству и разорению, применив против него два страшных оружия массового поражения — *Bejeweled* и *Bookworm*. Но по сравнению с *Zuma Deluxe* эти две головоломки — детские игрушки. Кто-нибудь, скажите мне, КАК может игра про криво улыбающуюся маленькую лягушку, плюющуюся разноцветными шариками по другим разноцветным шарикам, быть НАСТОЛЬКО аддиктивной? Возможно, дело здесь во встроенном в нее 12-уровневом режиме Adventure, в котором перед вами, помимо набора максимально высокого счета, ставится и другая — вполне вещественная, хотя и абсолютно недостижимая цель?.. В течение последних двух недель я каждый час дохожу в *Zuma Deluxe* до 12-го уровня... и так и не могу его пройти. Я не знаю тайной формулы, с помощью которой кудесники PopCap с такой легкостью завладели моей душой. Но я знаю, что все вещи, выходящие из стен этой студии, смертельно опасны.

Если бы работники PopCap направили свои потрясающие способности и энергию на добро, а не на зло, наш мир мог бы измениться к лучшему — по крайней мере мой внутренний мир точно изменился бы. Еще никогда в жизни я так не подсаживался ни на одну игру — а ведь я играю в игры еще с тех пор, когда наличие Pong-приставки к телевизору считалось высшим счастьем для школьника, подрабатывающего сидением с чужими детьми...

В настоящий момент я хочу попытаться спасти жалкие остатки того, что некогда было моей семейной жизнью, и для начала собираюсь с помощью игры *Zuma Deluxe* найти более высокооплачиваемую работу для своей столь щедрой на оплеухи жены. Мой план прост как все гениальное: купить несколько копий игры, прикрепить их к электронным письмам, разослать людям, занимающим должности, о которых мечтает супруга, и выждать недельку. Я стопроцентно уверен, что продуктивность работы этих несчастных снизится не менее стремительно, чем пуля, выпущенная в центр черной дыры. После чего моя жена пошлет свое резюме владельцам соответствующих фирм и получит работу, освободившуюся после неминуемого увольнения одной из жертв *Zuma Deluxe*. Есть, правда, риск, что смертельный яд, содержащийся в разноцветных шариках этой невинно выглядящей игры, распространится по всему офису, на игрушку подсядут остальные сотрудники компании, что быстро приведет ее к банкротству, но, с другой стороны, поскольку я не инвестировал в нее деньги, мне ее разорение будет по барабану, не так ли?

Срочное трудоустройство жены — моя единственная надежда на спасение. Буду откровенен — каждый раз, глядя на себя в зеркало, я вижу там олицетворение эпитетов «жалкий» и «безумный». В два часа ночи, в очередной раз проиграв, я в отчаянии говорю сам себе: «Черт побери! Я не могу сидеть здесь до утра!» После чего бессильно роняю голову и прошу прощения у ехидной лягушки — моего проклятия и моего спасения. И не обращая внимания на жгучую боль в кистях рук и предплечьях — результат шести с половиной часов непрерывного мышекликанья, — я начинаю снова. А жестокий божок с мерзкой лягушачьей мордой смотрит на мои мучения и злорадно ухмыляется, видя, что я в очередной раз не устоял перед его искушением...

Роберт Коффрей
robert_coffey@ziffdavis.com

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА УЭЙШАКА

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

ROME: TOTAL WAR ❖ UNREAL TOURNAMENT 2004 ❖ SACRED ❖ ИГРОВОЙ/ЖЕЛЕЗНЫЙ ГИД

АПРЕЛЬ • 04(23) 2004